

★ HAPPY ★ COMPUTER

Markt & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

Mai **5/87**

P.H.M. Pegasus

Action-Simulation
von Lucasfilm

Arkanoid & Co.

Die neue Breakout-Welle

»Dragon's Lair«-
Lösungsweg und andere
Tips bei

★ **Hallo
Freaks**

P.H.M. PEGASUS



PUBLISHED BY
ELECTRONIC ARTS

©1987 LUCASFILM LTD.
ALL RIGHTS RESERVED

Leserbriefe 74

Fragen, Antworten, Kommentare

Star Trek 76

Das Spiel um Raumschiff Enterprise
Atari ST (C 64, Schneider CPC,
Spectrum)

Cholo 78

Ein 3D-Abenteuer
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

P. H. M. Pegasus 79

Simulation eines Tragflügelboots
C 64 (Apple II)

Feud 80

Zweikampf der Zauberer
C 64 (Schneider CPC, MSX,
Spectrum)

Short Circuit 80

Nr. 5 lebt — Das Spiel zum Film
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Hive 81

Eine fantastische Reise
Schneider CPC (Spectrum)

Sun Star 82

Energie-Jagd auf fremden Welten
C 64, (Atari XL/XE)

Grand Slam 82

Computer-Tennis mit Digital-Sound
Amiga (Macintosh)

Championship Football 83

Das etwas andere Sportspiel
C 64 (Atari ST, Amiga)

Hollywood Hijinx 83

Ein köstlicher Adventure-Jux
Atari ST (Amiga, Apple II, Atari
XL/XE, C 64, Macintosh, MS-DOS)

World Tour Golf 85

Spitzen-Sportspiel mit Editor
MS-DOS (C 64)

Bomb Jack II 85

Hüpf- und Kletterspiel-Nachfolger
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Leviathan 86

Ballerspiel mit heißen Effekten
C 64

Arkanoid 87

Starke Umsetzung des Automaten
C 64 (Atari ST, Spectrum)

Krakout 87

Arkanoid-Nachahmung
C 64 (Schneider CPC, Spectrum,
MSX)

Wall Breaker 90

Fesselnder Geschicklichkeits-Test
Atari ST (Amiga)

Sailing 90

Segel-Simulation für Landratten
C 64 (Schneider CPC)

Kurz und bündig 91

Umsetzung und Kurzttests

Softnews 92

Aktuelle Neuigkeiten

Hallo Freaks 94

Neue Spiele-Tips mit Petra

Softstory: Noahs Arche 105

Interview mit Noah Fahlstein



Kleiner Frühjahrsputz

Seit wir den Spiele-Innen-
teil in Happy-Computer 11/86
eingeführt haben, ist auch
schon wieder ein halbes Jahr
vergangen. Euren Briefen
nach zu schließen ist der er-
weiterte Spiele-Teil gut ange-
kommen und bleibt auch in
Zukunft garantiert erhalten.
Kritik und Anregungen von
Euch helfen uns, die Spiele-
Seiten jeden Monat mög-
lichst gut zu gestalten. So ent-
stand unsere jüngste Rubrik
»Kurz und bündig« mit Kurz-
tests und Berichten über Um-
setzungen, nachdem wir viele
Briefe erhielten, die die
Einrichtung einer solchen
Ecke anregen.

Aus Platzgründen mußten
wir in dieser Ausgabe einen
Artikel »auslagern«: Die Soft-
story findet Ihr diesmal aus-
nahmsweise außerhalb des
Spiele-Teils.
Euer

Heinrich

Und sie hüpfen doch

Lieber Heinrich,
in der Dezember-Ausgabe von
Happy-Computer hast Du das
Spiel »World Games« von Epyx
vorgestellt. Die Disziplin »Bier-
faßhüpfen« (Barrel Jumping)
gibt es tatsächlich! Zwar nicht
in Deutschland, auch nicht in
Österreich, aber in Kanada.
Als Beweis liegt ein Ausschnitt
aus einer österreichischen Ta-
geszeitung bei. Wer nach Bier-
faßhüpfen sucht, sollte sich
mal in Ottawa umsehen!
(Anton Ganthaler, A-Au/Vlb.)

Dem wäre eigentlich nichts
hinzuzufügen. Das Beweisbild,
das einen Faßhüpfer bei einer
Veranstaltung im kanadischen
Ottawa zeigt, müssen wir Euch
aus technischen Gründen leider
vorenthalten. Danke für die In-
formation, Anton! (hl)

Perfekt

Wann gibt es 100 Punkte für
Grafik oder ein anderes Krite-
rium? Hat ein Programm schon
einmal 100 Punkte erreicht?
(Jochen Ermert, Wallmenroth)

In der knapp einjährigen Ge-
schichte unserer Bewertungskä-
sten wurde noch nie die absolu-
te Höchstwertung 100 vergeben.
Die bisherigen Spitzen-Wertun-
gen ergatterten bei der Grafik
»Uridium« (C 64) und »Starstrike
II« (Schneider CPC, jeweils 93),
beim Sound »Arkanoid« (C 64, 91)
und bei der Gesamtwertung »Pa-
radroid« (C 64) und »The Bard's
Tale« (C 64, jeweils 93).

100 Punkte bedeuten Perfek-
tion. Ob diese Nonplusultra-
Wertung jemals vergeben wird,
ist fraglich. Wir haben selbst bei
sehr guten Spielen immer wie-
der kleine Mängel entdeckt, die
die Gesamtwertung unter die-
sen magischen Wert drückten.

(hl)

Ein Herz für 16 Bit

Mir ist aufgefallen, daß Ihr
kaum Amiga- und Atari ST-
Spiele testet. Es gibt doch
schon verhältnismäßig viele
Spiele für beide Computer. Vie-
le Amiga- und ST-User fühlen
sich alleingelassen mit ihrem
Computer. Mehr Tests für die-
se Computer würden vielen Le-
sern auch helfen, sich zwi-
schen ST und Amiga zu ent-
scheiden.

(Marco Betros, Fintel)

Die meisten Spiele, die für ST
und Amiga erscheinen, sind lei-
der Umsetzungen von Program-
men, die wir bereits vorgestellt
haben (zum Beispiel »Leader
Board«, »World Games«, »The
Bard's Tale« etc.). Um solche
Adaptionen stärker zu berück-
sichtigen, haben wir vor zwei
Monaten die »Kurz und bündig«-
Rubrik eingeführt.

Gute Original-Spiele für die
beiden 68000-Computer testen
wir mit Handkuß. Ich darf nur an

den Drei-Seiten-Test von »Mar-
ble Madness« (Amiga) oder die
Vorstellungen von ST-Program-
men wie »Karate Kid II« oder
»S.D.I.« erinnern. Es gibt momen-
tan leider noch relativ wenige
Spiele, die zuerst für die beiden
16-Biter erscheinen, was sich
aber durch immer stärkere Ver-
breitung des ST und die Vorstel-
lung des preiswerten Amiga 500
bald ändern dürfte. Der Anteil
dieser Computer am Spiele-Teil
wird in den nächsten Monaten
deswegen aller Wahrschein-
lichkeit nach stark zunehmen.

In diesem Zusammenhang wä-
re es ganz allgemein interes-
sant, Eure Meinung zu erfahren.
Zum Beispiel nehmen wir an,
daß sich ein Großteil derjeni-
gen, die noch keinen ST oder
Amiga besitzen, auch für Spiele-
Berichte über diese Computer
interessieren. Oder will der
C 64- oder CPC-Fan nur Tests für
»seinen« Computer lesen?

Schreibt uns doch, ob Ihr Euch
einen neuen Computer in näch-
ster Zeit kaufen wollt, ob wir
mehr über ST und Amiga im
Spiele-Teil bringen sollen oder
nicht. Vielleicht legen sich auch
viele einen MS-DOS-PC zu,
denn für diese Computer gibt es
ja auch schon einige tolle Spiele.
Unsere Anschrift für alle Leser-
briefe:

Redaktion Happy-Computer
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Boris und ich sind auch privat
schon gerüstet: Er hat einen ST
und ich einen Amiga zu Hause
stehen. (hl)

Anregungen

— Wäre es nicht möglich, den
Bewertungs- und Informations-
Kasten zu verkleinern und so-
mit zwei Bildschirmfotos pro
Spiel unterzubringen?

— Könnte man den Platz nicht
in Spielbeschreibungen und ei-
ne separat geschriebene Mei-

nung des Redakteurs untertei-
len?

(Ralf Hinnenberg,
Mönchengladbach)

Um wirklich genug Platz für
ein zweites Foto zu gewinnen,
müßten wir die beiden Kästen
ganz weglassen. Selbst wenn
man die Schrift bis an die Gren-
ze des Lesbaren verkleinert,
reicht der Platz nicht für ein
zweites Bild. Außerdem stellen
die beiden Kästen eine Art opti-
sches Gegengewicht zum Bild-
schirmfoto dar. Im Rahmen eines
Halbseitentests zwei Bilder und
die Zusatzinformationen zu brin-
gen, ist deshalb praktisch un-
möglich.

Aus ähnlichen Gründen wird
es problematisch, wenn man
den bescheidenen Text eines
Halbseitentests in objektive und
subjektive Meinung unterteilt,
was sich bei einer Viertelseite
Platz gar nicht lohnt. Sinn hat die-
se an und für sich gute Idee
dann, wenn eine ganze Seite zur
Verfügung steht. Dann kann man
(wie wir das bereits in den Spie-
le-Sonderheften praktizieren)
sogar locker zwei verschiedene
subjektive Meinungen neben
dem objektiven Fließtext unter-
bringen. (hl)

Mehr Gesichter braucht das Land

Wäre es nicht möglich, die
Spiele in Rubriken zu untertei-
len; zum Beispiel Action-Spie-
le, Sport-Spiele usw. wie im
Sonderheft? Es wäre ganz un-
terhaltsam, auch im normalen
Heft zu jedem Test ein Gesicht
des Redakteurs zu zeigen.

Dann habe ich noch einige
Fragen: Ich vermisse die
»Zzap-Ecke«. Ist die Redaktion
von »Zzap 64« niedergebrannt?
Wann erscheint das nächste
Spiele-Sonderheft?
(Tobias Haasis, Albstadt)

Die Tests in Rubriken zu unter-
teilen ist zwar eine gute Idee,
aber es lohnt sich unserer Mei-
nung nach beim momentanen
Umfang des Spiele-Teils noch
nicht. Aus Platzgründen erschie-
nen bisher auch keine necki-
schen Redakteursgesichter zu
den Tests, wie man es vom
Spiele-Sonderheft her kennt. Es
wäre aber interessant zu erfah-
ren, ob noch mehr Leser diesen
optischen Gag auch im monatli-
chen Spiele-Teil gerne sehen
würden.

Die Zzap-Redaktion ist wohl-
auf. Wir haben die Ecke sterben
lassen, weil Julian zeitlich immer
mehr in Bedrängnis geriet und
er langsam Mühe bekam, jeden
Monat ein paar Spiele vorzustel-
len, die wir noch nicht hatten!
Das nächste Spiele-Sonderheft
mit vielen neuen messerschar-
fen Tests wird Ende April am
Kiosk sein. (hl)



Uff ... Redaktionsschluß fürs neue Spiele-Sonderheft

NEMESISTM

Strafende Gerechtigkeit

DER SPIELHALLEN SUPERHIT



Der Spielhallen Superhit ab sofort auch
für Commodore und Schneider-Computer:

Commodore-64

Cassette DM 29,95*

Diskette DM 39,95*

Schneider CPC

Cassette DM 29,95*

Diskette DM 49,45*

Wer wissen will, was wir außer Nemesis noch für tolle Spiele
haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name _____

Straße _____

PLZ _____

Ort _____

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten
für Experten.

* Unverbindliche Preisempfehlung

Happy 5/87

Star Trek

Das monatelange Warten scheint sich auszuzahlen: Die Atari ST-Version von Star Trek ist endlich fertig und präsentiert sich als komplexes Super-Spiel.

Innerhalb der letzten Wochen sind mehrere Raumschiffe der Föderation verloren gegangen. Weitere Schiffe, die zur Aufklärung dieser Fälle nachgeschickt wurden, erlitten das gleiche Schicksal. Das Star-Fleet-Command (die Regierung der Föderation) fand heraus, daß die Besatzungen der betroffenen Schiffe desertierten und zu den Klingonen überliefen.

Die näheren Untersuchungen ergaben, daß sich die Meutereien in einer kugelförmigen Sphäre rund um den Planeten Dakiak abspielten. Der Umfang dieser Sphäre nimmt ständig zu und wird in wenigen Monaten die gesamte Galaxis umfassen.

Um diese Welle der Meuterei zu stoppen, soll ein großes Gebiet rund um Dakiak vom restlichen Universum getrennt werden. Erreicht wird dies durch eine Klein-Sphäre, ein Kraftfeld, das kein Objekt durchdringen kann. Diese Klein-Sphäre ist fast fertiggestellt, doch noch hat das Star-Fleet-Command Hoffnung auf Rettung der betroffenen 4000 Planeten. Raumschiff Enterprise soll innerhalb dieser Zone die Ursache der Meutereien finden und beseitigen. Kann die Enterprise dies nicht erreichen, wird sie ebenfalls für immer in der Klein-Sphäre eingeschlossen sein.



Alle Mann an Bord — Raumschiff Enterprise startet zu neuen Abenteuern

Dies ist die Rahmenhandlung für das lange erwartete Computerspiel zur Fernsehserie »Star Trek« (Raumschiff Enterprise). Termingenau zum vierten Kino-Film dieser Serie ist nun die Atari ST-Version erschienen. Weitere Umsetzungen, wie zum Beispiel Schneider CPC und C 64, sollen erst im Laufe des Jahres folgen.

Das Spielprinzip von Star Trek ist recht vielschichtig. Primär geht es natürlich darum, die Ursache für all diese Meutereien zu finden. Zu diesem Zweck muß man sich in vielen Sonnensystemen Informationen und Gegenstände besorgen, die für diese Aufgabe wichtig sind. Hier findet man also die typischen Elemente eines Adventures.

Gleichzeitig haben aber auch Action und Strategie ihren Platz: Kämpfe mit Klingonen sind ebenso an der Tagesordnung wie Expeditionen zu Planeten, an denen man Vorräte nachtanken und die Enterprise reparieren kann.

Mit sieben Mann durch die Galaxis

Alle sieben Hauptdarsteller der Serie kommen im Spiel vor und können von Ihnen kontrolliert werden: Captain Kirk, Mr. Spock (Wissenschafts-Offizier), Sulu (Navigation), Chekov (Waffensysteme), Uhura (Kommunikation), Scotty (Triebwerke) und »Pille« McCoy (Bordarzt). Ob-

wohl jede dieser Personen verschiedene Funktionen durchführen kann, ist die Bedienung des Programms kinderleicht. Lediglich die Maus wird verwendet, die Tastatur dürfen Sie völlig vergessen.

Der Bildschirm teilt sich in einen Haupt- und sieben Nebenschirme auf. Die Aktionen auf dem Hauptbildschirm können Sie stets direkt kontrollieren. Sollten Sie einen anderen Programmteil auf dem Hauptschirm benötigen, genügt ein Mausklick auf einen der Nebenschirme und maximal zwei weitere, um durch zwei Untermenüs zur gewünschten Funktion zu gelangen. Einfacher geht es wirklich nicht mehr; schon nach einigen Minuten kann man



Mit dem Waffencomputer wird ein Klingone anvisiert



Auf einer Planetenoberfläche findet man Gegenstände

In ferner Zukunft hat ein Atomkrieg die Oberfläche der Erde verwüstet. In einem großen, unterirdischen Bunker warteten die letzten Überlebenden der Menschheit auf das Abklingen der radioaktiven Strahlung. Doch als diese dann nach Jahrhunderten aus dem Bunker herauswollen, merken sie, daß jemand den Deckel von außen versiegelt hat!

In den darauffolgenden Jahren verdichten sich die Erkenntnisse der Wissenschaftler zu einem schrecklichen Bild: Durch die radioaktive Strahlung hat ein wichtiges Computersystem durchgedreht. Es erkannte in der Menschheit eine riesige Gefahrenquelle, die jederzeit schwere Verwüstungen an der Erde anrichten könnte. Deswegen sperrte der Computer die letzten Menschen auf ewig im Bunker ein. Der Eingang zu diesem Bunker liegt in der Stadt Cholo, die inzwischen von Computern und Robotern verschiedenster Bauart bevölkert wird.

Nun ist die ewige Verbannung in einem kleinen Bunker nicht gerade erfreulich; außerdem gehen langsam die Lebensmittel aus. Deswegen versuchen die Überlebenden verzweifelt einen Weg zu finden, das Siegel auf dem Bunkerdeckel zu brechen und zu fliehen.

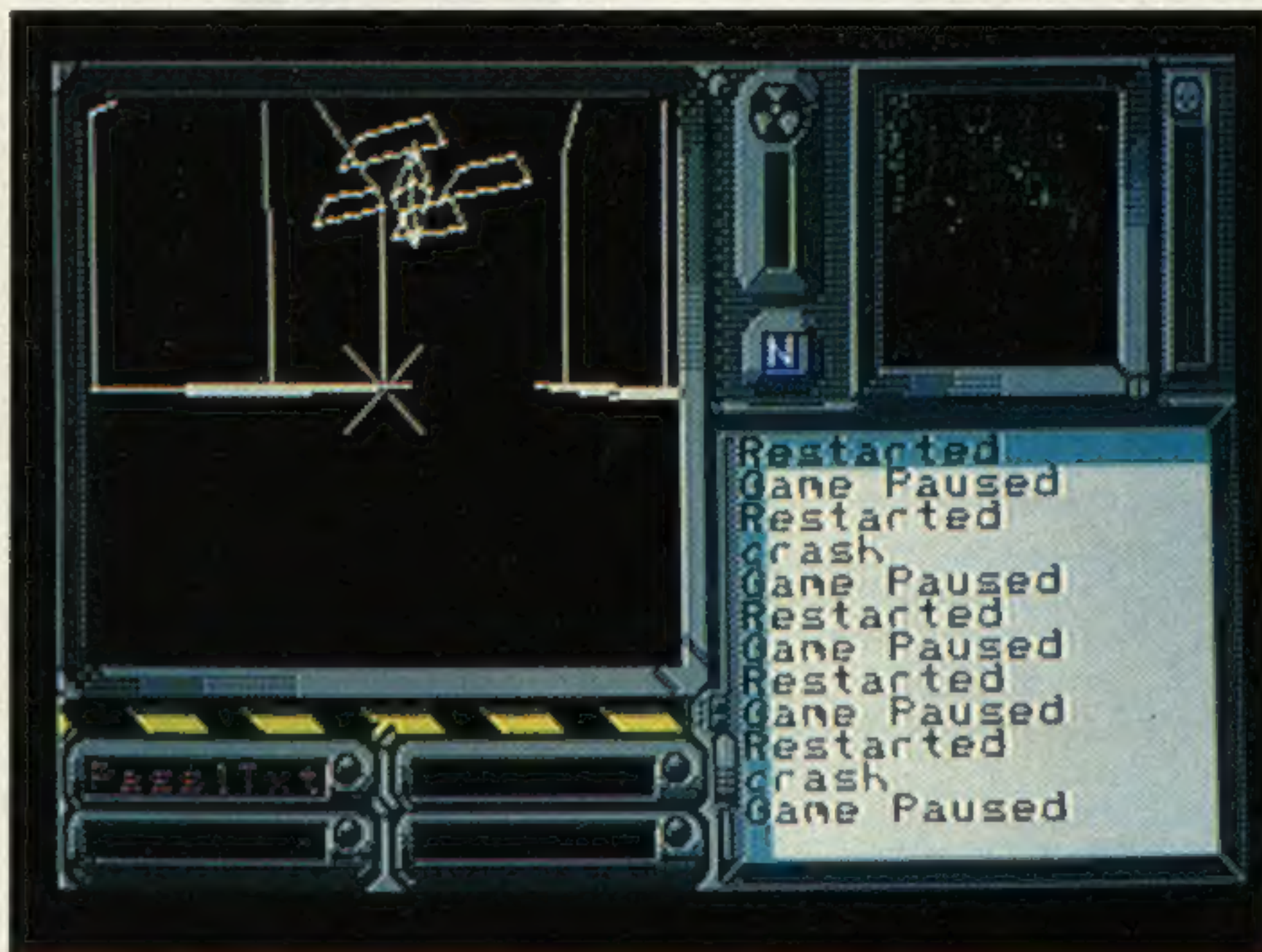
Mini-Roboter mit Fernsteuerung

Einen Ausweg bieten kleine Mini-Roboter, Rats genannt. Diese Rats können durch einen Lüftungsschacht in die Stadt Chokriechen. Neben einer kleinen Laserkanone haben die Rats die Fähigkeit, die Daten von fremden Computern und Robotern anzuzapfen und diese gar umzuprogrammieren. Diese Rats werden natürlich aus dem Bunker ferngesteuert. Und wer wäre besser geeignet, diese schwierige Aufgabe zu erfüllen, als geübte Video-Spieler? Deswegen wird die Steuerung der Rats als Computerspiel namens »RAT« getarnt und schon darf sich die Video-Spiel-Elite des Bunkers darum bemühen, die Überreste der Menschheit zu retten.

Zu Beginn hat der Spieler Kontrolle über »Rizzo the Rat«. Zum Glück taucht Rizzo in einem Gebäude auf, in dem ein Computer versteckt steht, der die Paßwörter zu fast allen anderen Computern dieser Stadt gespeichert hat. Sie müssen nichts weiter tun, als diesen Computer zu finden und ihn anzuzapfen. Schon kann Rizzo sein Universal-Interface spielen lassen und besorgt Ihnen sofort das Paßwort-File. Wenn Sie nun das Gebäude verlassen, begegnen Sie einem weiteren Roboter namens Igor.

Cholo

Unter der Stadt Cholo sind die letzten Menschen in einem Atombunker gefangen. Wenn Sie es nicht schaffen, den Bunker zu öffnen, sind Sie für immer zur Dunkelheit verdammt.



Anneka, der fliegende Robot, setzt zur Landung an



Der Hacker-Roboter Igor in 3D-Vektor-Grafik

GRAFIK	50 ★	
SOUND & MUSIK	7 ★	
HAPPY-WERTUNG	81 ★	

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Action-Adventure

49 Mark (Kassette).

69 Mark (Diskette)

Ungewöhnliches 3D-Spiel



Mit ein paar gezielten Schüssen betäuben Sie Igor und übernehmen dann die Kontrolle über ihn. Ab sofort können Sie jederzeit zwischen Ihren beiden Robotern hin- und herwechseln.

Jeder Roboter kann bis zu vier Programme oder Textfiles in seinem Speicher halten. Dazu gehört beispielsweise das praktische Radar-Programm, das Sie jederzeit über Ihre nähere Umgebung informiert. Denn es gibt einige Stellen in der Stadt, die besonders scharf von starken Robotern bewacht werden. Gegen diese kann Rizzo meistens nichts ausrichten. Auch Igor ist da machtlos, weil er überhaupt keine Waffen hat. Also müssen Sie weitere Roboter finden und übernehmen. Dazu gehören beispielsweise Anneka, ein fliegender Roboter, der früher zur Verkehrsüberwachung gedient hatte, oder Felini, eine eigenwillige Roboter-Kamera.

Vektor-Grafik und Daten-Fenster

Die Umwelt des gerade aktiven Roboters wird in 3D-Vektorgrafik in einem kleinen Bildschirm-Fenster dargestellt. Dabei werden nur Objekte in der unmittelbaren Nähe angezeigt. Was einige Meter entfernt ist, gelangt nicht mehr auf diesen Sichtschirm. Weiterhin wird in der oberen Ecke die Position des Roboters auf einer Karte von Cholo angezeigt. Diese Karte ist jedoch kaum zu erkennen und nur im Zusammenhang mit der Karte verwendbar, die als Poster dem Programm beiliegt. Schließlich findet man noch ein Informations-Fenster, in dem Daten über das Spielgeschehen in Form von Texten auftauchen.

Gesteuert wird Cholo über die Tastatur. Man kann zwar auch einen Joystick verwenden, doch diese Steuerung erwies sich beim Test als unhandlich und umständlich. Eines wird allerdings viele C 64-Besitzer ärgern: Eine der am häufigsten benutzten Tasten (auch bei Joystick-Steuerung) ist die Restore-Taste, auf die man ordentlich draufhämmern muß, um eine Reaktion zu erzeugen.

Die 3D-Grafik von Cholo ist in der getesteten C 64-Version außergewöhnlich langsam, was den Spielablauf gehörig in die Länge zieht. Auch bei den Soundeffekten ist man eher sparsam umgegangen, Musik gibt es überhaupt keine. Diese Punkte schränken den Spielgenuß ziemlich stark ein. Ansonsten ist Cholo ein sehr komplexes Action-Adventure ungewöhnlichen Stils, das durch Originalität und Spielwitz fasziniert. Liebhaber von komplexen Logik-Spielen kommen hier voll auf ihre Kosten (bs)



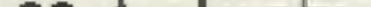
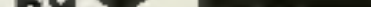
Es war einmal eine kleine Stadt namens Little Dullford, in der es so rein gar nichts Besonderes gab — wenn man einmal von den Brüdern Learic und Leanoric absieht. Die beiden Herren sind nämlich ausgebildete Zauberer und können sich auf den Tod nicht ausstehen. Eines Tages fordert Learic Leanoric zum »Feud« heraus: Beide Brüder bekämpfen sich mit magischen Waffen, bis einer besiegt ist.

Bei diesem Zwist steuern Sie den braven Learic, der wie sein Bruder elf Zaubersprüche be-

herrscht. Doch um loszuzubehalten, muß man je Spruch erst zwei Zutaten finden. Dabei handelt es sich nicht um chemischen Firlefanz; unsere Öko-Magier verwenden nur Kräuter. Kleine Ausnahmen bestätigen die Regel. Damit der »Zombie«-Spruch wirkt, müssen auch ein paar Knochen mit in den Kessel.

Auf der Suche nach den Zutaten steuern Sie Learic durch die zahlreichen, schön gemalten Bilder. Doch Vorsicht, denn der fiese Bruder ist auch unterwegs, um seinerseits Zauber-Kräuter zu sammeln. Leanoric wird vom

Feud

GRAFIK	76 ★	
SOUND & MUSIK	46 ★	
HAPPY-WERTUNG	69 ★	



C 64 (Schneider CPC, MSX, Spectrum)

Action-Adventure

10 Mark (Kassette)

Viel Spiel für sehr wenig Geld

Computer gesteuert und ist darauf erpicht, Ihnen eins magisch auszuwischen. Nachdem Sie genug Kräuter gefunden haben, müssen Sie zu Ihrem Zauberkessel zurückkehren, um den Zaubertrank zu brauen und schon sind Sie magisch gewappnet. Unter den elf Sprüchen befinden sich »Doppleganger« und »Invisible« (um den Gegner zu verwirren) sowie die Kampfsprüche »Fireball« und »Lightning«.

Feud hat zwei Qualitäten, die bei Billigspielen oft zu kurz kommen: Die Idee ist sehr originell

und die Grafik ausgesprochen gut gelungen. Die Musik ist technisch zwar gelungen, aber auf Dauer ausgesprochen nervig.

Das Zauber-Duell gegen den Computer ist sehr reizvoll. Allein das Experimentieren mit den verschiedenen Sprüchen beschäftigt den Spieler eine ganze Weile. Als 50-Mark-Spiel würde ich Feud in die »Durchschnitts-Schublade abschieben, aber für 10 Mark ist das Programm ein kleines Juwel. Die Aufmachung ist so gut, wie man es selbst bei Vollpreis-Spielen nicht unbedingt gewohnt ist. (hl)

Short Circuit

GRAFIK	78 ★	
SOUND & MUSIK	81 ★	
HAPPY-WERTUNG	70 ★	

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Action-Adventure

39 Mark (Kassette).

59 Mark (Diskette)

Spiel zum Film »Nr. 5 lebt«



Ein neues Spiel zu einem nicht mehr ganz neuen Film ist da. »Short Circuit« lief etwa vor einem halben Jahr unter dem Titel »Nr. 5 lebt« in den deutschen Kinos. Der Titelheld ist ein putzig anzusehender Roboter, der vom Militär als Kampfmaschine gebaut wurde. Durch einen Blitzeinschlag schmoren alle Sicherungen bei Nr. 5 durch und er macht sich selbständig. Doch keine Angst: Durch den Kurzschluß wurde aus dem unmenschlichen Killer ein braver Schmuse-Roboter, der nur noch lieb und nett sein

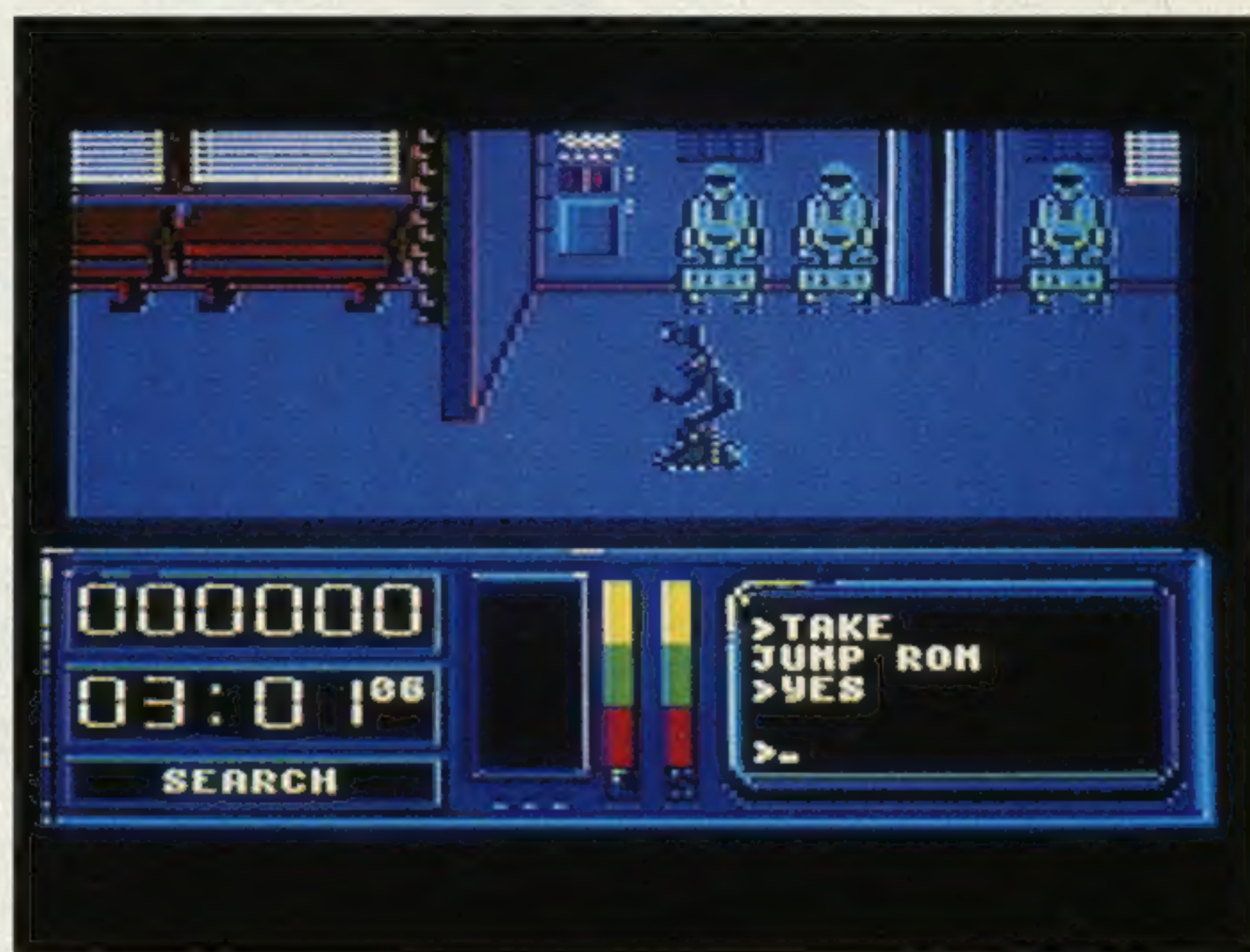
will. Das wissen die Herren vom Militär allerdings nicht und beginnen Nr. 5 zu jagen.

Das Computerspiel besteht aus zwei verschiedenen Teilen, die man anwählen kann. Die erste Episode ist ein Action-Adventure, bei dem Nr. 5 versuchen muß, aus dem Gebäude des Nova-Instituts zu fliehen. Um durch alle Räume und an Wächtern vorbei zu kommen, benötigt er bestimmte Gegenstände, die er allerdings zuerst finden muß.

Im zweiten Spiel ist Nr. 5 die Flucht bereits gelungen und er rollt durch eine wunderschöne

Landschaft. Hier ist Geschicklichkeit gefordert, denn böse Roboter-Häscher müssen paralytisiert werden. Gleichzeitig muß Nr. 5 Tiere überspringen, denn wenn er ein Häschen oder eine Maus verletzt, bekommt er Energie abgezogen. Ein echter Roboter-Softie! Ein kleiner Gag darf auch nicht fehlen: Neben den Vögeln schwirrt auch mal ein kleiner Elefant durch die Lüfte!

Ausgesprochen originell ist keiner der beiden Abschnitte, aber vor allem der Geschicklichkeits-Teil ist dennoch recht unterhaltsam. Das liegt in erster



Linie an der sehr guten Grafik (Extra-Lob fürs Titelbild und die Sprites) und der Musik. Hier hat Martin Galway mal wieder zugeschlagen. Unter seinen drei Melodien befindet sich als Oberknaller seine Version des Film-Hits »Who's Johnny?«.

Shot Circuit bietet viel Grafik- und Sound-Genuß, aber leider nicht im gleichen Maße spielerische Klasse. Schlecht ist das Doppel-Programm aber trotzdem nicht und Fans des Kino-Roboters Nr. 5 werden ihren Spaß an dem Spiel haben.



Hive

GRAFIK	59 ★	
SOUND & MUSIK	30 ★	
HAPPY-WERTUNG	73 ★	



Schneider CPC (Spectrum)
Action-Adventure
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Ausgefallenes Vektor-Abenteuer

Am 13. Mai 1988 erhält die Erde ungewöhnlichen Besuch: Ein gewaltiges, bienenkorbartiges Gebilde aus einer fremden Welt landet in der englischen Provinz. Im Nu ist die Hölle los: Insektenähnliche Kreaturen kommen aus dem Gebilde gekrabbelt und verteilen sich sofort über das Land.

Während die Bevölkerung in der Umgebung evakuiert wird, kommt der Prototyp eines Spezialfahrzeugs zum Einsatz: der »Grasshopper«. Es gibt nur eine Chance, die merkwürdige Inva-

sion zu stoppen: Der Grasshopper muß in eine der tunnelartigen Öffnungen des »Hive« getauften Gebildes eindringen, die Insekten-Königin finden und vernichten.

Diese Handlung würde keinen allzuschlechten Grusel-Film abgeben, doch die Abenteuer im Hive kann man mit dem gleichnamigen Computerspiel bestreiten (sofern Sie sich trauen!). Man krabbelt an Bord des Grasshopper durch die engen Windungen des Tunnelsystems. An Kreuzungen wird man vor die Weg-Wahl gestellt, allerlei

Gegenstände liegen herum und die Bewohner des außerirdischen Gebildes lassen sich natürlich auch hier und da sehen. Da gibt es die dämonisch aussehenden Jailers, die langsam auf Ihr Fahrzeug zukommen und es verschlucken. Sie sterben zwar nicht, befinden sich aber dann in einem Gefängnis, aus dem Sie nur mit einem Schlüssel entkommen können.

Das abstrakte Geschehen wird in nicht minder abstrakter perspektivischer Vektorgrafik gezeigt. Das sieht zwar ein wenig eigenwillig aus, gibt dem

Spiel aber viel Atmosphäre. Ob aus Hive ein Bestseller wird, scheint fraglich. Das Spiel ist ebenso ungewöhnlich wie gewöhnungsbedürftig. Ein wenig Action ist dabei, aber man könnte das Programm eher als Strategie-Spiel oder Action-Adventure bezeichnen.

Ich würde Hive nicht Fans von gradlinigen, unkomplizierten Spielen empfehlen, aber wer mal wieder etwas Ausgefallenes sucht, ist hier richtig. Die abstrakte Grafik ist wohl Geschmackssache.

(h1)

Das Software-Paradies in Köln

Geschäftsführer: W. Schließe
Postfach 41 08 66
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/40 44 43

C 64	Kass.	Disk.	ATARI ST	Disk.	C 16	Kass.
Ace of Aces	29,50	41,50	Hollywood Hijine	69,50	Bomb Jack	22,50
Bomb Jack	28,50	37,50	Jet	134,50	Jailbreak	17,50
Cobra	28,50	41,50	Leaderboard	59,50	Mercenary	26,50
Cracout	27,50	37,50	Star Trek	48,50	Sword of Destiny	27,50
Dambusters	—	39,50	Two on Two	59,50	Who dares wins II	27,50
Eis und Feuer	—	55,50	Wishbringer	79,50		
Feud	9,50	—				
Flight Simulator II	119,50	119,50				
Gauntlet	27,50	42,50				
Handball Maradonna	24,50	—				
Labyrinth	31,50	46,50				
Sabre Wulf	29,50	—				
Sailing	32,50	47,50				
The Pawn	—	52,50				
Yie Ar Kung Fu II	26,50	—				

AMIGA	Disk.
Defender	64,50
of the Crown	119,50
Flight Simulator II	26,50
Flip Flop	63,50
Gauntlet	

ATARI XL	Kass.	Disk.
Gauntlet	27,50	39,50
Flight Simulator II	—	119,50
Jewels of Darkness	—	54,50
Side Winder	32,50	39,50
Kennedy Approach	46,50	59,50
Solo Flight II	27,50	39,50
Touchdown Football	—	48,50
Ultima IV	—	55,50

CPC	Kass.	Disk.
The Hive	24,50	43,50
Cobra	27,50	41,50
Gauntlet	27,50	41,50
Hacker II	35,50	45,50
Avenger	25,50	43,50

● **24-Stunden-Bestellservice (Anrufbeantworter)**

WICHTIG: Bitte immer Computertyp angeben!




- **24-Stunden-Bestellservice (Anrufbeantworter)**

WICHTIG. Bitte immer Computertyp angeben!

● schnelle Lieferung und sagenhaft günstige Preise ● Lieferung ausschließlich per Post/Nachnahme (bis DM 80,—, Gebühr DM 5,—, darüber frei Haus). ● Fordern Sie noch heute unser neues Gesamtwerk (Preisliste und Spielekurzbeschreibung) gegen DM 1.50 in Briefmarken an!

Telefon
02 21/40 44 43

Sun Star

GRAFIK	69 ★	
SOUND & MUSIK	37 ★	
HAPPY-WERTUNG	77 ★	

C 64 (Atari XL/XE)

Action-Spiel

29 Mark (Kassette).

49 Mark (Diskette)

Originelles Schieß- und Rennspiel



An Bord Ihres Raumschiffs sind Sie in eine besonders brenzlige Situation geraten. Durch einen heftigen Schluckauf im Raum-Zeit-Gefüge gelangten Sie in eine merkwürdige Energie-Welt, die aus viereckigen Feldern besteht. Um aus diesem Schlamassel herauszukommen, müssen Sie Jagd auf weiße Energie-Bündel machen, die munter durch die Gegend flitzen. Durch Beschuß aus der Bord-Kanone bringt man ein Energie-Bündel dazu, an eine andere Stelle zu teleportiern. Dabei bleibt als

Rückstand ein grüner Energie-Kristall zurück, der sich auf und davon machen will. Jetzt müssen Sie den Burschen nur noch durch ein waghalsiges Manöver einfangen, ohne im Eifer des Gefechts an eine Mauer zu prallen. Um bei »Sun Star« den nächsten von insgesamt 16 Levels zu erreichen, sollen zehn solcher Kristalle vernascht werden.

Durch Kollisionen mit Energie-Bündeln und Mauern verlieren die Schutzschilder Ihres Raumschiffs Energie. Doch die freundliche Hyperwarp-Zelle, die für die Transporte von Level

zu Level sorgt, läßt sich nicht lumpen. Im Austausch gegen einen Energie-Kristall regeneriert sie die Schutzschilder wieder. Just diese wichtige Hyperwarp-Zelle ist aber von einer Mauer umgeben, in der es nur eine einzige Lücke gibt, die sich zum Überfluß auch ständig bewegt!

Hinter dieser etwas wirr scheinenden Handlung verbirgt sich ein unkompliziertes Action-Spiel, das es in sich hat. Die Fahrten über die Energie-Welten erleben Sie in abstrakter 3D-Grafik mit. Zwei Scanner sind dabei sehr hilfreich: Einer

zeigt das gesamte Spielfeld mit allen Mauern und den Positionen der Energie-Bündel und Ihres Raumschiffs an, der andere verrät genau, was sich in Ihrer näheren Umgebung tut.

Etwas übungsbedürftig ist das Programm schon. Am ersten, etwas schwer geratenen Level habe ich über eine Stunde geknabbert, den zweiten dann sofort gemeistert. Alles in allem ist Sun Star ein sehr fesselndes Ballerspiel, das sich durch die 3D-Grafik und die clevere Idee sehr angenehm von der Dutzendware abhebt. (hl)



Grand Slam

GRAFIK	43 ★	<div><div></div></div>
SOUND & MUSIK	71 ★	<div><div></div></div>
HAPPY-WERTUNG	62 ★	<div><div></div></div>



Amiga (Macintosh)

Sport-Spiel

Zirka 100 Mark (Diskette)

Tennis-Simulation mit digitalisiertem Stereo-Sound

In Tennis-Sport gibt es vier besonders wichtige Turniere im Jahr, die in Australien, Frankreich, England und den U.S.A. stattfinden. Es handelt sich dabei um die sogenannten Grand Slam-Turniere. »Grand Slam« ist auch der Name einer Tennis-Simulation für den Amiga, bei der Sie bei diesen vier berühmten Wettkämpfen antreten können.

Gespielt wird leider nur mit der Maus, was die Steuerung recht ungenau macht. Wo ist bloß die Joystick-Abfrage geblieben? Der erste Schreck

über diesen Patzer wird durch die zahlreichen Menüs gebremst. Man kann erst ein wenig üben oder gleich mit dem ersten der vier Turniere beginnen. Gegen einen menschlichen Partner kann man nicht spielen, aber sieben Computer-Gegner machen Ihnen in einem Turnier-Modus das Leben schwer. Um zu gewinnen, müssen Sie sich über Viertel- und Halb-Finale qualifizieren, um das Endspiel zu erreichen. Für jeden Sieg gibt es Punkte und sogar eine High Score-Liste, die sich die Namen der besten Spieler merkt.

Spieltechnisch wird nicht viel geboten, aber das Drumherum ist einmalig. Je nach Bodenbelag verändert sich das Sprungverhalten des Balls, Sie können Schläger sowie Härte der Beanspruchung wählen und sogar protestieren, wenn Ihnen eine Schiedsrichter-Entscheidung nicht behagt.

Die Grafik wird dem Amiga leider nicht ganz gerecht. Das gilt vor allem für die holprige Animation der Tennis-Spieler. Mit Sound-Mätzchen hat man hingegen nicht gespart und kräftig digitalisiert. Der Schiedsrich-

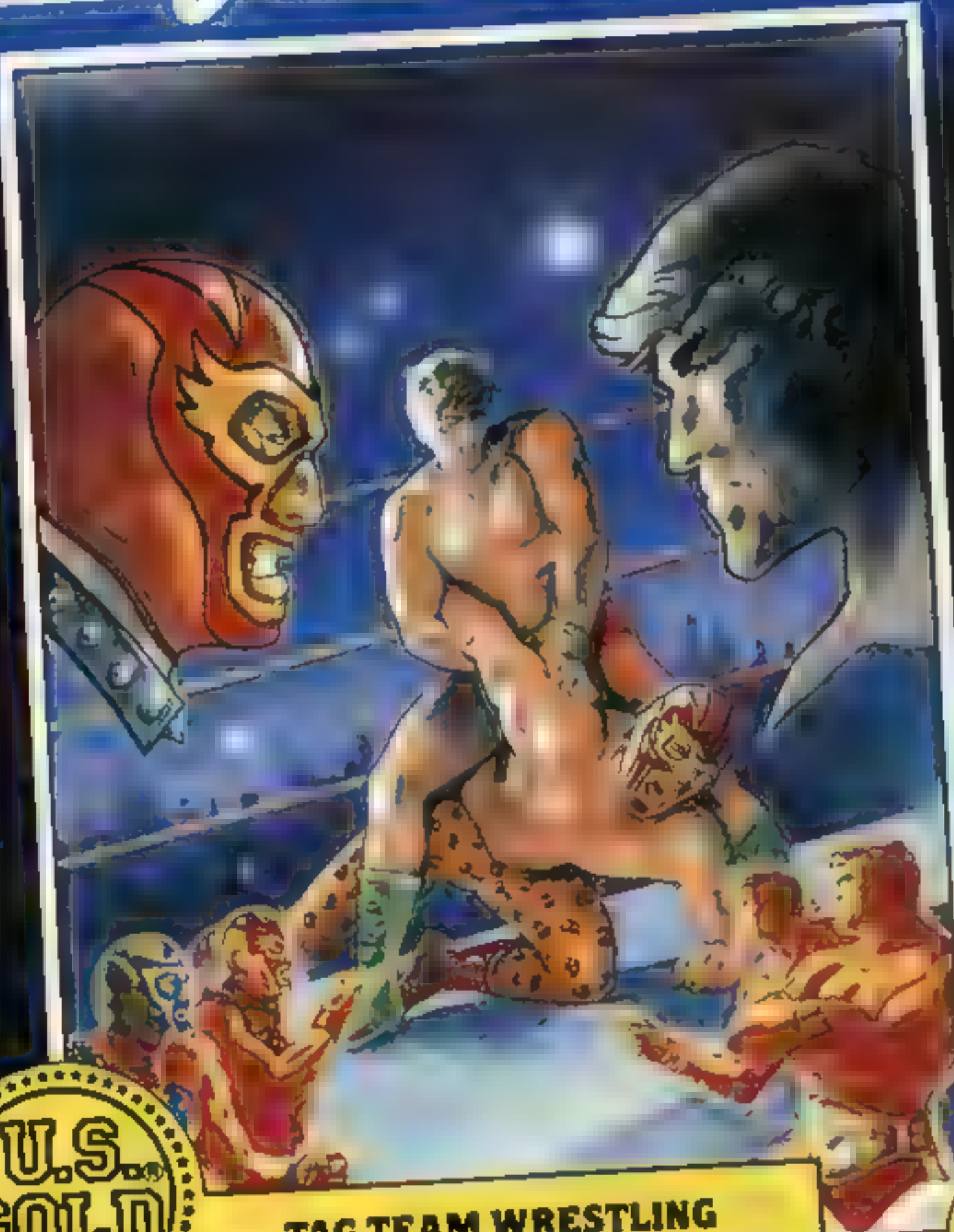
ter meldet sich lautstark zu Wort, wenn ein Ball ins Aus oder ins Netz ging und die Stereo-Ballgeräusche klingen sehr realistisch.

Grand Slam bietet viele gute Ideen, einen hochinteressanten Spiel-Modus und guten Sound. Wenn nicht die spieltechnischen und grafischen Schwachstellen wären, könnte man das Programm ohne Übertreibung als absolut beste Tennis-Simulation für alle Heimcomputer bezeichnen. Doch so kommt als Gesamteindruck nur das Prädikat »Guter Durchschnitt« heraus. (hl)

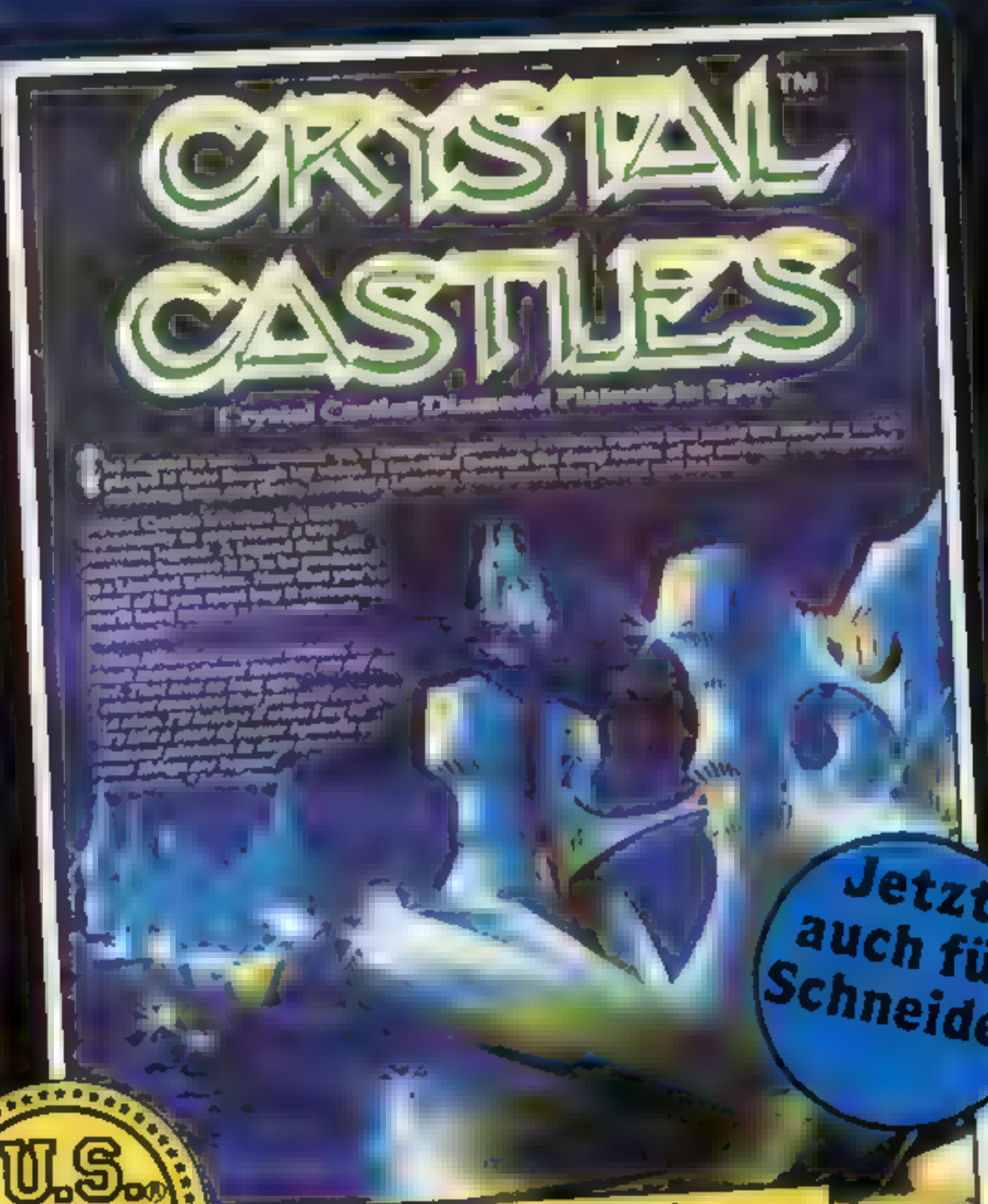
Neu von

U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa



TAG-TEAM WRESTLING
CBM64/CBM128



CRYSTAL CASTLES
CBM64/CBM128/Schneider/
Spectrum

Jetzt
auch für
Schneider



HELICOPTER FLIGHT SIMULATOR
SUPERHUEY II
CBM64/CBM128



DECEPTOR
CBM64/CBM128

Vorsicht vor Grauiporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gumpesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: **MICRO-HÄNDLER** Distribution in Österreich: Karasoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von **KARSTADT** sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

World Tour Golf

GRAFIK	82 ★	
SOUND & MUSIK	33 ★	
HAPPY-WERTUNG	90 ★	

MS-DOS (C 64)

Sport-Spiel

59 Mark (Diskette)

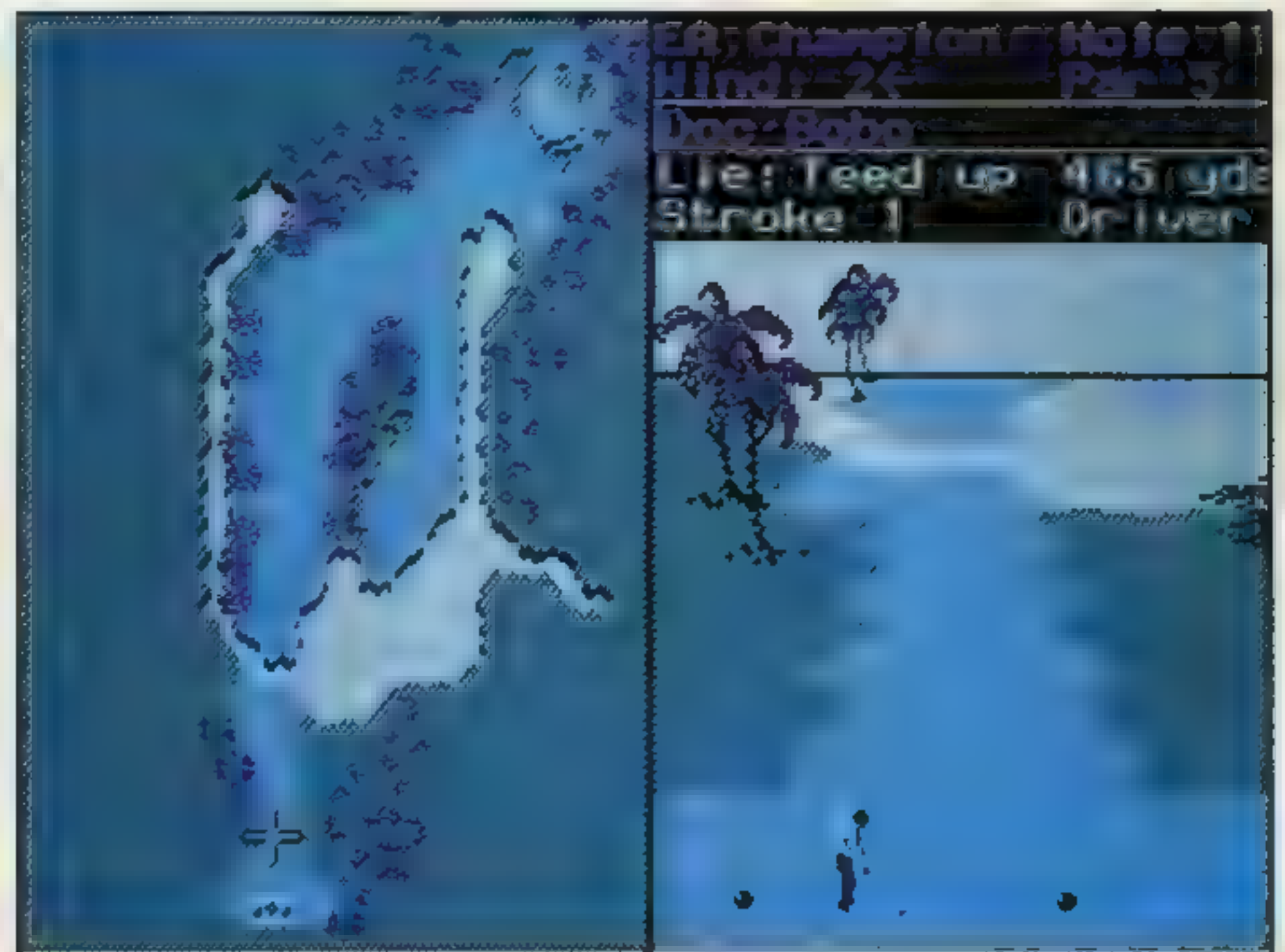
Vorläufiger Höhepunkt der Golf-Welle



Nein, die Welle der Golf-Simulationen ist noch lange nicht vorbei. Das jüngste Programm, in dem sich alles um einen kleinen weißen Ball, Schläger und Löcher dreht, nennt sich »World Tour Golf«. Das Spiel bietet vom Editor bis zur schicken 3D-Grafik so ziemlich alles, was man sich wünscht.

Knapp zwei Dutzend komplette Golfplätze mit jeweils 18 Löchern sind bereits auf der Diskette gespeichert. Darunter befinden sich Nachbildungen echter Golfplätze, aber auch fiktive

Parcours. Und damit einem auch diese Auswahl nicht langweilig wird, kann man mit einem gelungenen Editor neue Plätze zusammenstellen. Insgesamt vier Golfer können dann spielen. Im Gegensatz zu anderen Programmen ist auch ein Spiel allein sehr kurzweilig. Man darf sich nämlich diverse Computer-Gegner zusammenstellen, deren Spielstärke bestimmen und die Burschen dann auch beim Spielen beobachten. Wählt man sich einen starken Kontrahenten, kann man ihm durchaus einige technische Feinheiten abschauen.

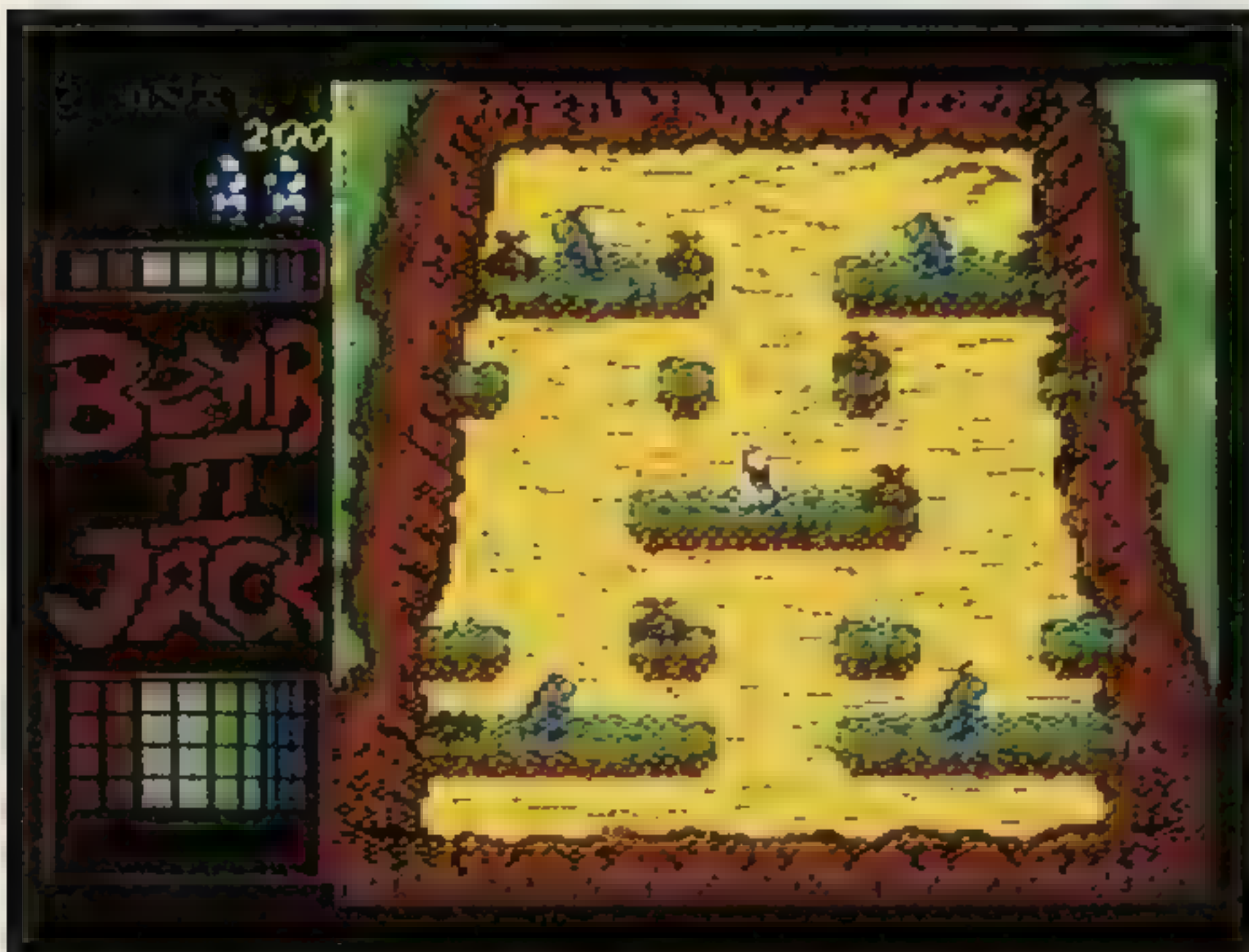


World Tour Golf hat noch einige andere neue Ideen auf Lager. So kann man sich auf einer Platzübersicht anzeigen lassen, wie weit der Ball mit dem gewählten Schläger ungefähr fliegen würde. Und wer es gerne riskant mag, kann einen »Over-swing« wagen. Bei dieser Schlag-technik fliegt der Ball entweder extra weit (wenn man Glück hat) oder man verhaut sich furchtbar (wenn man Pech hat).

Die getestete MS-DOS-Version läßt grafisch sowie spielerisch keine Wünsche offen und ist eine Klasse besser als »World

Championship Golf«. Außerdem ist sie zu einem für PC-Verhältnisse sehr günstigen Preis erhältlich.

Die spielerischen Details sind Klasse und die flotte Grafik schöpft die Fähigkeiten des Computers, der mindestens 256 KByte RAM und eine Grafikkarte haben muß, gut aus. Wenn die angekündigte C 64-Umsetzung genauso stark wird, dann brechen sehr schwere Zeiten für »Leader Board« an. Im Lauf des Jahres erscheint jüngsten Gerüchten zufolge vielleicht sogar eine Amiga-Adaption. (hl)



Kein erfolgreiches Programm ohne Nachfolger: 1986 sorgte das Sammel- und Hüpf-Spiel »Bomb Jack« für Wirbel, das durch die hervorragenden Schneider- und Spectrum-Versionen angenehm und durch die schlimme C 64-Umsetzung negativ auffiel.

Die Fortsetzung »Bomb Jack II« verquickt ein ähnliches Spielprinzip recht geschickt mit neuen Elementen. Der Titelheld Jack muß Bild für Bild Goldsäcke aufsammeln, die aber von Monstern bewacht werden. Nach einiger Zeit verwandeln

sich die Biester in noch stärkere Scheusale. Jack kann sich dank Feuerknopf-Einsatz aber auf einen Kampf mit den bösen Buben einlassen. Die momentanen Energie-Reserven von Jack und seinem Gegner werden dabei mit Balken angezeigt.

Jack muß immer von einer Plattform zur anderen springen. Das Besondere ist aber, daß er nicht diagonal, sondern nur waagrecht und senkrecht hüpfen kann! Bei den zirka 40 Bildern muß man deshalb regelrechte Taktiken entwickeln, um bestimmte Stellen überhaupt zu

Bomb Jack II

GRAFIK	68 ★	<div><div></div></div>
SOUND & MUSIK	70 ★	<div><div></div></div>
HAPPY-WERTUNG	71 ★	<div><div></div></div>



C 64 (Schneider CPC, Spectrum, C 16)

Geschicklichkeits-Spiel

39 Mark (Kassette).

59 Mark (Diskette)




Gut konzipiertes Plattform-Spiel

erreichen. Doch damit nicht genug: Um zu anständigen Punktzahlen zu kommen, muß Jack mindestens sechs von insgesamt zehn Goldbeuteln in einer bestimmten Reihenfolge erbeuten. Erwischt er sogar alle zehn, winkt ihm zusätzlich ein Extra-Leben.

Bomb Jack II spielt sich recht gut, ohne daß es vollends begeistern kann. Wer gute Geschicklichkeits-Spiele mag, wird aber sehr auf seine Kosten kommen; als Gratis-Beigabe wird nämlich das erste Bomb Jack-Spiel beigelegt.

Die C 64-Version hat eine nette Titel-Melodie und die besseren, deutlicher zu erkennenden Sprites, während man beim Schneider CPC mit wesentlich mehr Hintergrundgrafiken verwöhnt wird, aber ohne Titelmusik auskommen muß. Das Spiel kann aber durchaus fesseln und nicht zuletzt dank der kostenlosen Zugabe ruhigen Gewissens von uns empfohlen werden. Die raffinierte Steuerung, die Diagonal-Sprünge verbietet, sorgt dafür, daß Bomb Jack II sich von der Masse der Hüpf-Spiele abhebt.

Leviathan

GRAFIK	82 ★	
SOUND & MUSIK	84 ★	
HAPPY-WERTUNG	76 ★	

C 64

Action-Spiel

39 Mark (Kassette).

59 Mark (Diskette)

Tolles Scrolling mit 3D-Effekt



Neu es aus dem nie ermüdenden Kampf der Welt-raum-Wesen gegen die Menschheit gibt es bei »Leviathan«. Doch wer jetzt auf eine bombastische Science-fiction-Hintergrund-Story wartet, wird enttäuscht. In der Anleitung findet sich lediglich der Hinweis, daß Leviathan durch das Video-Clip »Rough Boy« von ZZ Top inspiriert wurde. Ansonsten heißt es einfach: Alles abschießen, was sich bewegt.

Gespielt wird auf drei verschiedenen Ebenen: einer Mondlandschaft, einer Stadt

und einer Art griechischem Tempel, der im luftleeren Raum zwischen den Galaxien schwebt. Alle drei Ebenen sind sehr umfangreich und müssen einzeln in den C 64 geladen werden. Dadurch ist es aber auch erlaubt, bei jeder beliebigen Zone anzufangen.

Die Landschaften werden diagonal vom Spieler überflogen. Im Gegensatz zu Spielen wie »Zaxxon« dürfen Sie bei Leviathan selber bestimmen, wie schnell Sie über die Landschaft fliegen. Außerdem können Sie jederzeit wenden und auch noch

seitwärts fliegen, was sich als recht nützlich erweist. So lassen Sie nämlich die tödlichen Strahlen Ihrer Laserkanone auch ins letzte Eckchen dringen.

Neben zahlreichen Hindernissen auf den Oberflächen und den mannigfach herumfliegenden Gegnern hat der Spieler noch mit der Zeit und der Benzinuhr zu kämpfen. Jede Ebene muß innerhalb eines Zeitlimits von allen Bösewichten befreit sein. Außerdem sollte man regelmäßig nachtanken, indem man entweder Benzin-Würfel abschießt oder auf bestimmten

Flächen landet. Technisch ist Leviathan sehr gut gelungen, gerade in den Punkten Scrolling und 3D-Effekt. Dafür ist die grafische Gestaltung teilweise etwas unübersichtlich, da man doch zu viele Details in die einzelnen Bilder packen wollte. Musik und Sound entsprechen voll dem hohen Standard, den sich viele englische Software-Hersteller selbst gesetzt haben. Leviathan ist ein solides, wenn auch recht schweres Action-Spiel, das vor allem durch die Grafik und die kauzigen Soundeffekte auffällt.

(bs)

T. S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH



Competition PRO 5000

mit μ -Schalter	29,90
Speedking (μ -Schalter)	29,90
Quickshot II Turbo (μ -Schalter)	29,90
Magnum (μ -Schalter)	35,90

C 64 Software

LASER BASIC

Erweitert Ihr Basic um mehr als **250** Befehle — schnelles und leistungsstarkes **Sprite**manipulationssystem — **255** Sprites mit bis zu **255 x 255** Zeichen Größe — Rollen, Vergrößern, Spiegeln, Drehen und Invertieren von Sprites und Spritafenstern — **IF-THEN-ELSE, REPEAT-UNTIL, WHILE END, CIF-CELSEND**, Prozeduren mit Ortsvariablen und vollständiger Parameterübergabe — leistungsstarkes **Tonsystem** (Melodien können in Sprites gespeichert und unter Interrupt gespielt werden) — **Zeitleitung** (d.h. bis zu fünf Teile Ihres Programms können gleichzeitig ablaufen)

natürlich mit deutscher Anleitung auf Kassette **39 90**

auf Kassette **39 90**
auf Diskette **49 90**

LASER COMPILER

Erzeugt extrem schnellen und kompakten Code — kompiliert Laser Basic und Basic Lightning — kann selbständige Programme erzeugen, die ohne Laser Basic laufen — einfache Bedienung — kompilierte Programme können im Turboformat gespeichert und geladen werden — vollständiges Demoprogramm — Ihre kompilierten Programme unterliegen keinen Marktbeschränkungen

Natürlich mit deutscher Anleitung auf Kassette **49.90**

auf Kassette **49.90**
auf Diskette **59.90**

Ace of Aces (Cass.)	29.90	Law of the West (Cass.)	29.90	Stallone Cobra (Disk)	39.90
Ace of Aces (Disk)	39.90	Law of the West (Disk)	35.90	Street Machine (Cass.)	29.90
Gunship (Cass.)	39.90	Alleykat (Cass.)	25.90	Street Machine (Disk)	39.90
Gunship (Disk)	49.90	Alleykat (Disk)	35.90	Gauntlet (Cass.)	29.90
Colossus Chess IV (Disk)	39.90	Fist II (Cass.)	29.90	Gauntlet (Disk)	39.90
Ghosts & Goblins (Cass.)	29.90	Fist II (Disk)	35.90	Space Harrier (Cass.)	29.90
Ghosts & Goblins (Disk)	39.90	Winter Games (Disk)	35.90	Space Harrier (Disk)	39.90
Leaderboard Golf (Cass.)	29.90	Nexus (Cass.)	25.90	10 Computer Hits 3 (Cass.)	29.90
Leaderboard Golf (Disk)	39.90	Nexus (Disk)	35.90	10 Computer Hits 3 (Disk)	39.90
Jewels of Darkness (Disk)	39.90	Asterix (Cass.)	29.90	Masterchess (Cass.)	29.90
Paradrod / Undium (Cass.)	29.90	Asterix (Disk)	35.90	Los Angeles Sweet (Cass.)	19.90
Paradrod / Undium (Disk)	39.90	Dragons Lair (Cass.)	29.90	Storm (Cass.)	19.90
Two on Two Basketball (Cass.)	29.90	Dragons Lair (Disk)	35.90	Championship Wrestling (Disk)	39.90
Two on Two Basketball (Disk)	39.90	Redhawk (Disk)	35.90	Blood'n Guts (Cass.)	29.90
Sanzoan (Cass.)	29.90	Lord of the Rings (Disk)	35.90	5 Star Games (Cass.)	29.90
Sanzoan (Disk)	39.90	Jack the Nipper (Disk)	35.90	5 Star Games (Disk)	39.90
Super Cycle (Cass.)	29.90	They Sold a Million 3 (Cass.)	29.90	Super Can (Cass.)	29.90
Super Cycle (Disk)	39.90	They Sold a Million 3 (Disk)	39.90	Super Can (Disk)	39.90
P. Shiltons H-Ball Maradona (Cass.)	25.90	1942 (Cass.)	29.90	Hypaball (Cass.)	29.90
Bomb Jack Teil 2 (Cass.)	29.90	1942 (Disk)	39.90	Hypaball (Disk)	39.90
Shoalins Road (Cass.)	29.90	World Games (Disk)	39.90	43 One Year After (Cass.)	29.90
Elevator Action (Cass.)	29.90	Fighter Pilot (Disk)	39.90	Transformers (Cass.)	29.90
Polar Pierre (Cass.)	29.90	Mission A.D. (Disk)	39.90	Transformers (Disk)	39.90
Masters of the Universe (Cass.)	29.90	Germany 1985 (Cass.)	29.90	Shanghai (Cass.)	29.90
Mini Office II (Cass.)	59.90	Germany 1985 (Disk)	39.90	Shanghai (Disk)	39.90
Arkanoid (Cass.)	29.90	Tiger in the Snow (Disk)	39.90	Hit Pack (Cass.)	29.90
Mutant (Cass.)	29.90	Starglider (Cass.)	39.90	Hit Pack (Disk)	39.90
Thr Boxing (Disk)	39.90	Starglider (Disk)	49.90	Scooby Doo (Cass.)	29.90
Avenger (Cass.)	29.90	Bulldog (Cass.)	29.90	Scooby Doo (Disk)	39.90
Avenger (Disk)	39.90	Bulldog (Disk)	39.90	Paperboy (Cass.)	29.90
Highway Encounter (Cass.)	29.90	Star Soldier (Cass.)	29.90	Paperboy (Disk)	39.90
Highway Encounter (Disk)	39.90	Dandy (Cass.)	29.90	Sigma 7 (Cass.)	29.90
Break Thru (Cass.)	29.90	Dandy (Disk)	39.90	Labyrinth (Cass.)	29.90
Break Thru (Disk)	39.90	Skate Rock (Cass.)	29.90	Labyrinth (Disk)	39.90
Destroyer (Disk)	29.90	Skate Rock (Disk)	39.90	W.A.R. (Cass.)	29.90
Dynamite Dan II (Cass.)	29.90	Police Cadet (Cass.)	8.90	W.A.R. (Disk)	39.90
Dynamite Dan II (Disk)	39.90	Donkey Kong (Cass.)	25.90	The Sentinel (Cass.)	29.90
Elektra G6de (Cass.)	29.90	Big Name Bonanzas (Cass.)	29.90	The Sentinel (Disk)	39.90
Elektra G6de (Disk)	39.90	Acro Jet (Cass.)	29.90	America's Cup Challenge (Cass.)	29.90
It's Knock Out (Cass.)	29.90	Sky Runner (Cass.)	29.90	America's Cup Challenge (Disk)	39.90
Crystal Castles (Cass.)	29.90	Sky Runner (Disk)	39.90	Erebus (Cass.)	29.90
Letlie (Cass.)	29.90	Legend of Kages (Cass.)	29.90	Tarzan (Cass.)	29.90
The Pawn (Disk)	49.90	Legend of Kages (Disk)	39.90	Tarzan (Disk)	39.90
Galvan (Cass.)	29.90	Infroddad (Cass.)	29.90	Infiltrator (Cass.)	29.90
Boulder Dash Constructionkit (Cass.)	24.90	Frelrod (Cass.)	29.90	Howard the Duck (Cass.)	29.90
Boulder Dash Constructionkit (Disk)	35.90	Frelrod (Disk)	39.90	Howard the Duck (Disk)	39.90
Psycastra (Cass.)	29.90	Konami's Coin Op Hits (Disk)	39.90	Xenious (Cass.)	29.90
Psycastra (Disk)	39.90	Stallone Cobra (Cass.)	29.90	Xenious (Disk)	39.90
Yie ar Kung Fu (Cass.)	29.90				

Alle Preise sind unsere Ladenpreise.

Alle Preise sind unsere Ladenpreise.
Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten; bei Vorkasse mit Scheck:
DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

Ausführliches Info kann angefordert werden. Händleranfragen erwünscht.

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 1 1/28 82 86

SOFTWARE

Online with the trend.



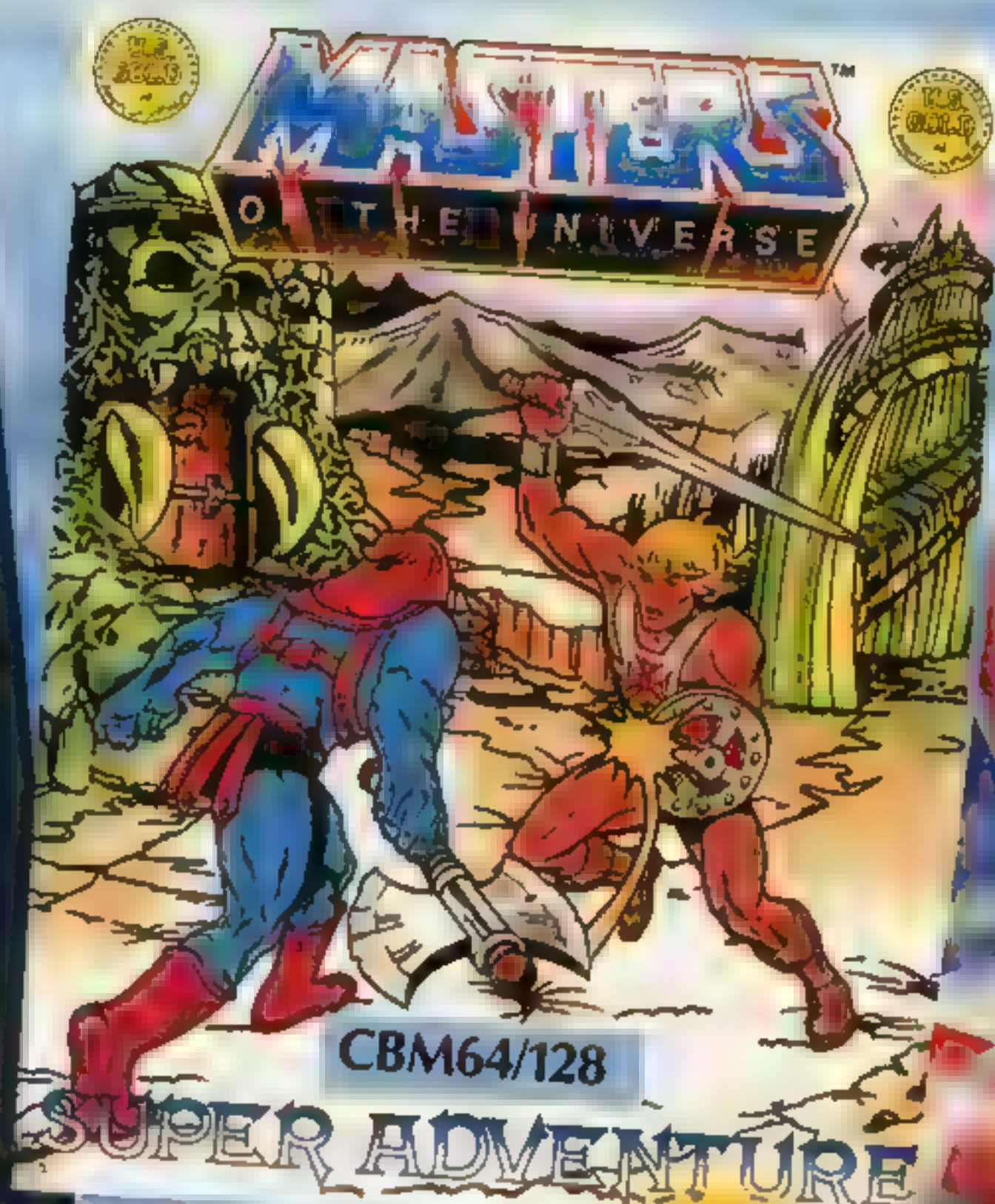
CPC Kass./Disk.
C64 Kass./Disk.
Spectrum • Atari ST
Atari Kass./Disk.

Simulations-Spiel



C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
PCW 8256

Quiz



C64 Kass./Disk.
Spectrum

Arcade
Action
Spiel

C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum



C64 Kass./Disk.

Simulations-Spiel



C64 Kass./Disk.

Arcade
Action
Spiel



C64 Kass./Disk. • IBM
MSX • Atari Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum

Arcade
Action
Spiel

C64 Kass./Disk.
Atari ST

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

allkauf

allkauf FOTO

HAHO FOTO Video + Elektronik

WARE Aktuell



Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH.

Horten
Horten
Horten

WERTKAUF*

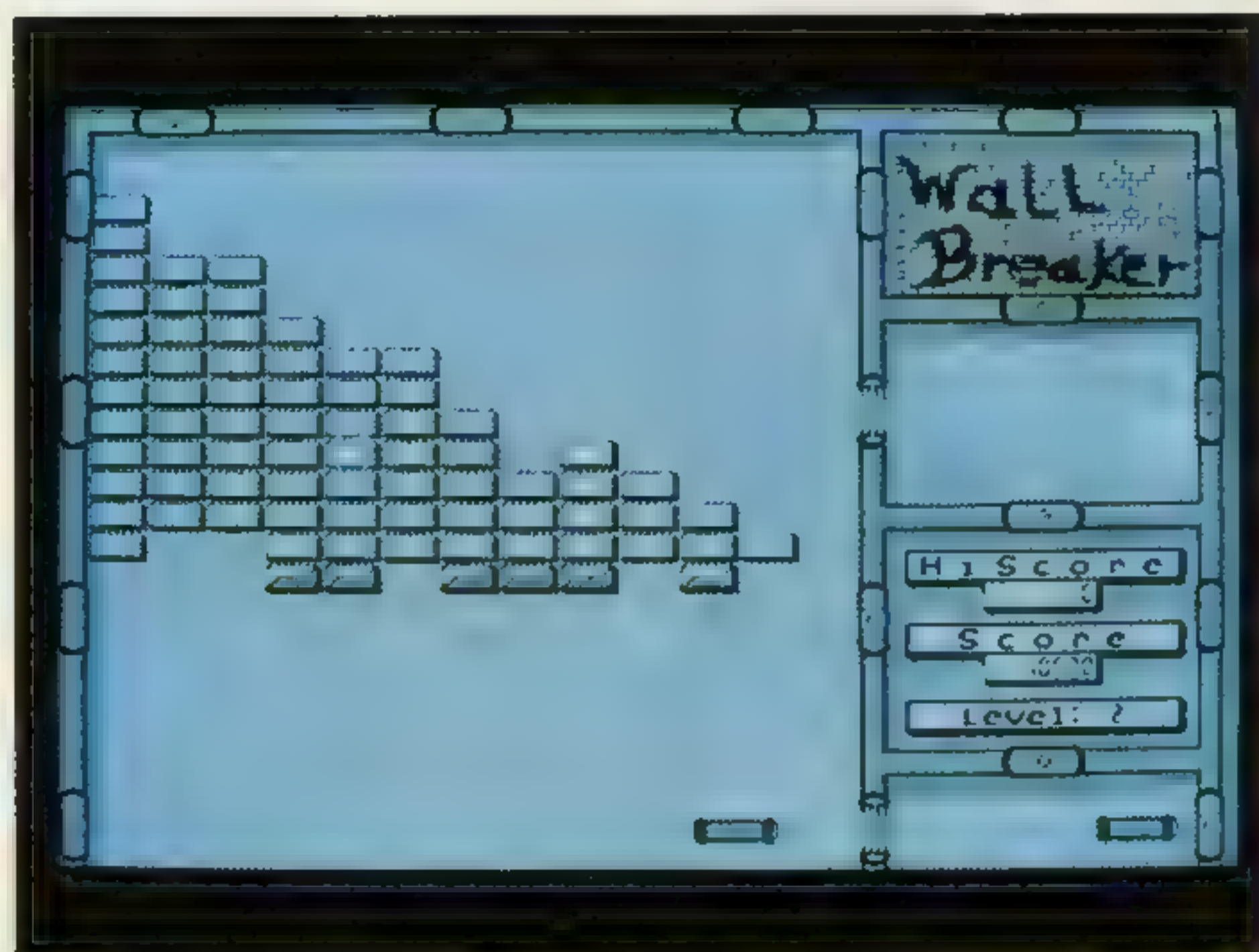
Vorsicht vor Graulimporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Antertung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Wall Breaker

GRAFIK	72 ★	
SOUND & MUSIK	19 ★	
HAPPY-WERTUNG	86 ★	

Atari ST (Amiga)
Geschicklichkeits-Spiel
59 Mark (Diskette)
Tolle Breakout-Variante
mit Editor



Auf einer der vorherigen Seiten können Sie einen Test zu »Arkanoid« lesen, einer modernen Variante des alten Breakout-Spielprinzips. Bälle mit Schlägern auf Mauern zu werfen, scheint wirklich sehr in Mode zu sein, denn für den Atari ST gibt es mit »Wall Breaker« auch eine Variante dieses Spieltyps.

Das Programm wurde in Deutschland geschrieben und läuft nur mit einem monochromen Monitor. Das ist recht erfreulich, da die meisten ST-Spiele unbedingt einen Farb-Moni-

tor voraussetzen und gute Spiele für den Schwarzweiß-Bildschirm rar sind. Wie bei Arkanoid steht der Schläger, den Sie steuern, am unteren Bildrand und kann nach links und rechts bewegt werden. Das Spielgefühl ist dadurch sehr gut, was auch an der präzisen Steuerung mit der Maus liegt.

Wall Breaker bietet einige Extras. Indem Sie herabfliegende Spezial-Steine aufsammeln, können Sie Extra-Leben oder Punkte-Boni kassieren, einen größeren Schläger bekommen oder einen Level überspringen. Der

Ball kann auch für genaues Zielen am Schläger kleben bleiben oder sich in einen Laser verwandeln, mit dem Sie nebenbei noch Steine abschießen können. Am schönsten wird es, wenn Sie ein »H«-Symbol (Hilfe) erwischen: Dann steuert das Programm den Schläger so lange vollautomatisch, bis er ein anderes Extra erwischt!

Das Programm hat 50 Bilder, die man dank eines leicht zu bedienenden Editors beliebig verändern darf. Sie können so eine ganz neue Daten-Diskette anlegen und ein völlig neues Spiel

mit Ihren eigenen Bildern schaffen.

Wall Breaker hat ähnliche Qualitäten wie Arkanoid. Der Programmierer ist von diesem Spiel offensichtlich stark inspiriert worden, einige Levels sehen genauso wie beim Vorbild aus. Man muß es gespielt haben, um die Faszination des Programms zu spüren. Allen Atari-Besitzern sei der tolle Geschicklichkeits-Test wärmstens empfohlen; Amiga-Fans müssen noch ein wenig auf eine Umsetzung für ihren Computer warten.

(hl)



Punktejagd mit Mastbruch und Klabautermann — das Sport-Spiel »Sailing« sorgt für diese ungewöhnliche Kombination. In zehn Rennen müssen Sie sich gegen die Segelboote anderer Nationen behaupten. Wer siegt, kassiert viele Punkte, klettert in der Rangliste einen Platz nach oben und kann neue Gegner zu einem Segel-Duell herausfordern.

Zu Beginn des Spiels erhalten Sie eine langfristige Wettervorhersage, anhand der Sie ein möglichst gutes Schiff zusammenstellen müssen. Vor jedem

Rennen können Sie sich das Boot Ihres Gegners ansehen, um dort vielleicht eine gute Idee abzukupfern.

Die Rennen laufen immer gleich ab: Sie müssen Ihr Segelboot in einem Dreieckskurs um drei Bojen herumsteuern und dabei schneller als der computergesteuerte Konkurrent sein. Von Rennen zu Rennen ändern sich die Wind- und Wetter-Verhältnisse.

Sie sehen das Meer in wunderbar perspektivischer Grafik vor sich auf und ab schaukeln. Dieser Effekt ist so überzeugend

gelingen, daß man fast schon seekrank werden kann. Eine Anzeige verrät, aus welcher Richtung und wie stark der Wind bläst. Sie müssen das Boot so steuern, daß es den Wind möglichst im Rücken hat, ohne vom Kurs abzukommen. Durch Hissen des Spinnaker-Segels kann der Segler sein Höchsttempo erreichen.

Sailing ist eine sehr kurzweilige Segelboot-Simulation, die nicht zu hundert Prozent realistisch, aber sehr spielbar ist. Die Wettrennen gegen die zahlreichen Computer-Gegner sind

dank der effektvollen 3D-Grafik recht spannend. Leider bietet das Programm auf Dauer wenig Neues: Die Rennstrecke sieht immer gleich aus. Andererseits kann man am Boot viel herumexperimentieren und die Auswirkungen bei diversen Wetterverhältnissen ausprobieren.

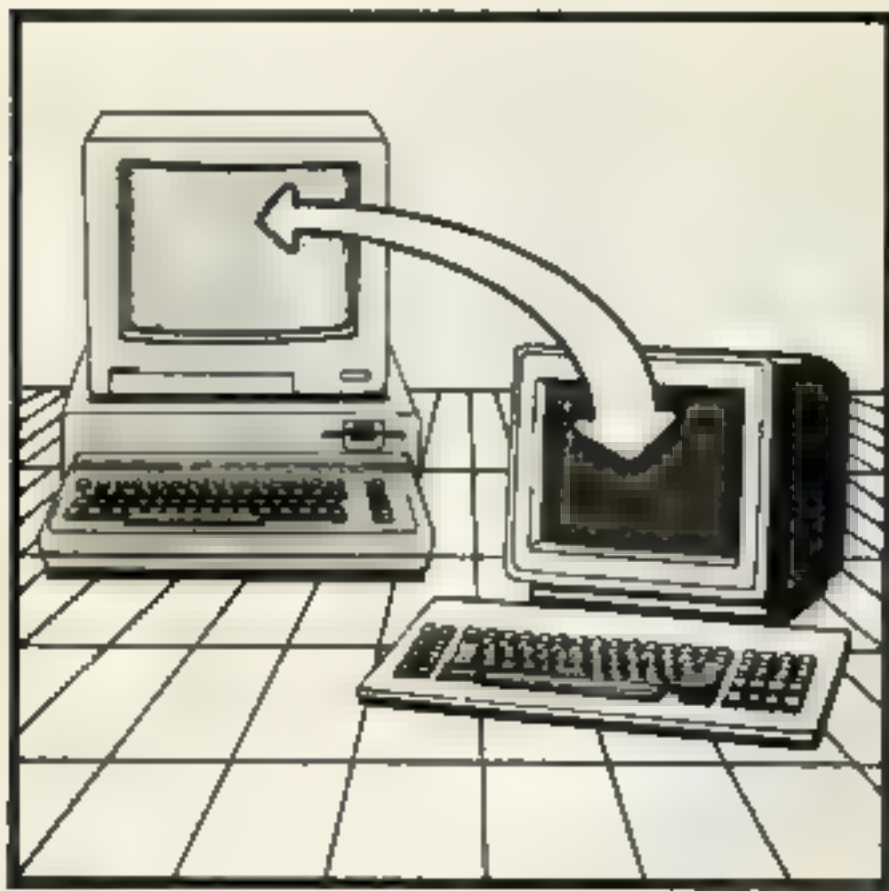
Das Programm hat ein gutes Konzept, macht auch Spaß, verliert aber nach einer Weile von seinem Reiz. Ein Tip für alle Landratten, die ein etwas ausgefallenes Sport-/Geschicklichkeits-Spiel suchen und natürlich für Segel-Fans. (h)

Sailing

GRAFIK	74 ★	[Bar chart showing score]
SOUND & MUSIK	66 ★	[Bar chart showing score]
HAPPY-WERTUNG	61 ★	[Bar chart showing score]



C 64 (Schneider CPC)
Sport-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Segel-Simulation



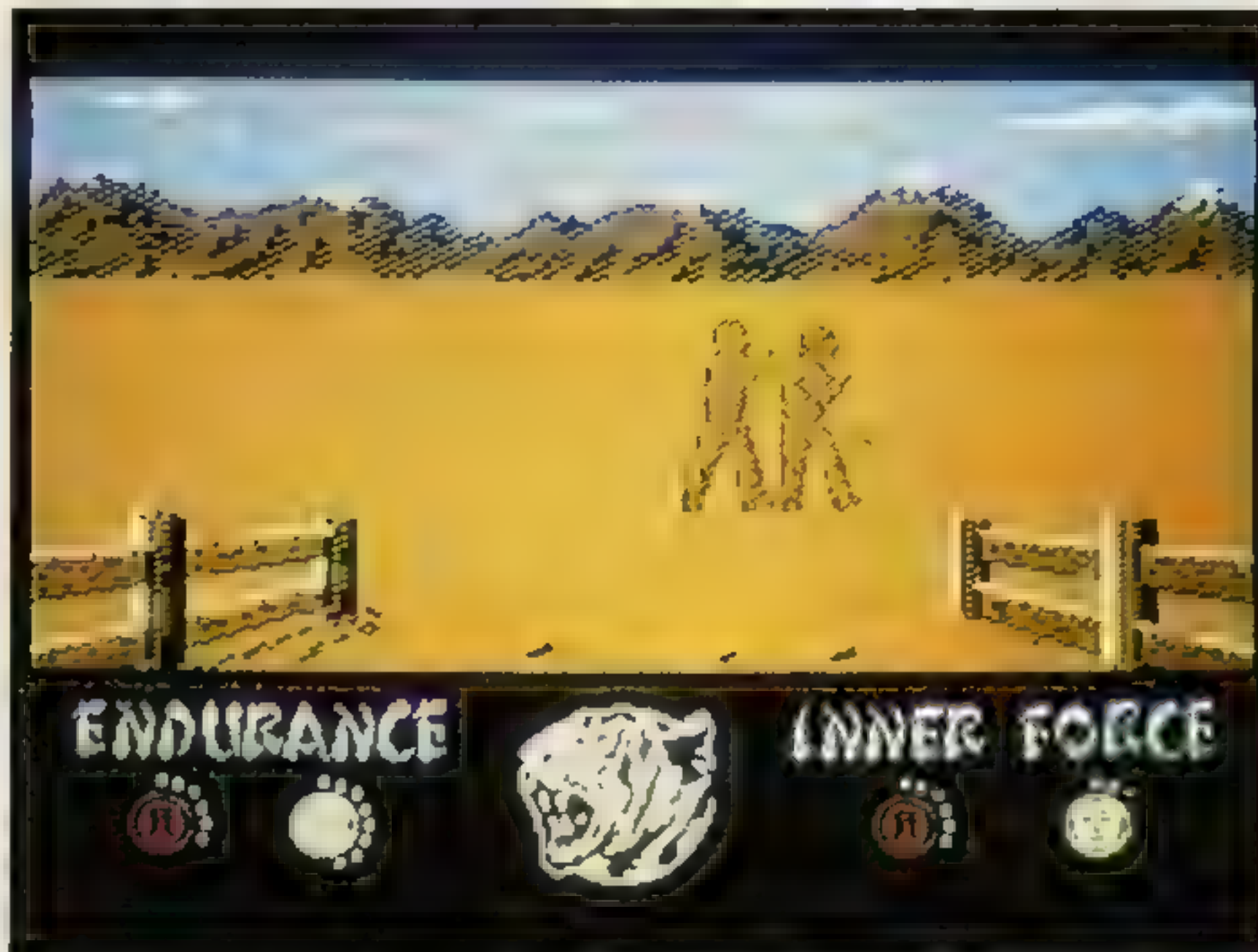
Diesen Monat konnten wir Umsetzungen für fast alle Computertypen in der Redaktion begrüßen. So wurde beispielsweise für die MSX-Computer der C 16-Hit »Winter Olympiade« umgesetzt. Allerdings sieht die neue Version nicht ganz so gut aus, wie das C 16-Original. Trotzdem ein tolles Sportspiel für MSX-Computer-Besitzer.

Natürlich gibt es auch etwas Neues für den C 16. »The Way of the Tiger«, ein dreiteiliges Karate-Spiel, ist auf den kleinen Commodore umgesetzt worden. Diese Version funktioniert auch auf dem Plus/4. Animation und Scrolling sind trotz des geringen Speichers technisch vorbildlich, auch wenn das Spiel doch etwas hinter der C 64-Version zurückstecken muß.

Für Schneider CPC gibt es gleich zwei exzellente Umsetzungen. Die eine ist »Koronis Rift« von Lucasfilm. Koronis Rift gehört in den C 64- und Atari XL-Versionen immer noch zu den absoluten Lieblingsspielen in unserer Redaktion. Auch von der Schneider-Version sind wir begeistert, kann sie doch mit einer unglaublich schnellen 3D-Grafik aufwarten. Ein wirklich heißer Tip für alle Schneider CPC-Besitzer. Eine Spectrum-Version ist übrigens in Vorbereitung.

Auch »Starglider«, das 3D-Vektor-Grafik-Spiel, gibt es jetzt für Schneider CPC. Diese Version läßt sich qualitativ zwischen der fantastischen ST- und der müden

Kurz und bündig



Neu auf dem C 16: Die Karate-Trilogie »Way of the Tiger«



»Koronis Rift« ist nun auch für Schneider CPC erhältlich

C 64-Version einordnen. Die Schneider-Version vollbringt technisch zwar keine Wunder, ist aber für Action-Liebhaber durchaus interessant und wesentlich flotter als die C 64-Um-

setzung. Starglider gibt es demnächst auch für den Amiga.

Aus dem Bereich der Flugsimulationen kommt der Hub-schrauber-Simulator »Tomahawk«, der jetzt sowohl für den

C 64 wie für die Atari XL/XE erschienen ist. Die C 64-Version muß etwas gegenüber dem vor kurzem erschienenen »Gunship« zurückstecken, während die Atari-Version augenblicklich konkurrenzlos ist, da es für diesen Computer Gunship nicht gibt. Mit recht schneller 3D-Vektor-Grafik und abwechslungsreichen Missionen ist Tomahawk nicht nur für Simulations-Freunde, sondern auch für Action-Spieler interessant, die gerne etwas anspruchsvollere Programme haben.

Für 16-Bit-Computer gibt es zwei größere Neuerscheinungen: »Alternate Reality: The City« erscheint nun in einer erweiterten Version für den Atari ST; eine Amiga-Adaption soll demnächst folgen. Für den Amiga ist nach langer Wartezeit nun auch »Winter Games« erhältlich. Diese Version der Winter-Olympiade ist praktisch mit der Atari ST-Umsetzung identisch, lediglich beim Biathlon gab es eine wesentliche Veränderung: Der Bildschirm scrollt jetzt, anstelle ruckhaft zwischen mehreren Bildern umzuschalten. Grafik und Sound nutzen den Amiga zwar nicht vollkommen aus, sind aber sehr gut.

Adventure-Freunde mit MS-DOS-Computern aufgepaßt: Die Level-9-Adventures »Jewels of Darkness« und »Silicon Dreams« sind jetzt auch für IBM und Kompatibles erhältlich. Hardware-Voraussetzung ist eine Grafikkarte mit CGA-Standard.

Zum Schluß noch eine interessante Meldung aus dem Billigspiel-Lager: Der Software-Klassiker »Impossible Mission« ist jetzt für den C 64 zum Preis von 10 Mark auf Kassette (20 Mark für Diskette) erhältlich. Impossible Mission kann heute noch durch seine exzellente Grafik und Sprachausgabe überzeugen. Wer sich für wenig Geld ein technisch hervorragendes, langfristig motivierendes Spiel kaufen möchte, sollte hier zugreifen. (bs)

Cooler Software für alle Freaks!

Commodore 64/128

	Kassette	Diskette
Gunship	38,95 DM	54,95 DM
Kampfgruppe	—	79,95 DM
Masters o.t.U. (Arcade) nur C64	39,95 DM	44,95 DM
Masters o.t.U. (Adv)	32,95 DM	44,95 DM
Portal	—	78,95 DM
Short Circuit	32,95 DM	44,95 DM
J.S.A. A.F.	—	79,95 DM
Vietnam	38,95 DM	48,95 DM

INFOCOM ADVENTURES (C 64/128/Schneider)

	Diskette
Ballyhoo	78,95 DM
Deadline (nur CPC)	78,95 DM
Enchanter	78,95 DM
Infidel	78,95 DM
Spellbreaker	78,95 DM
Starcross	78,95 DM
Suspect	78,95 DM
The Witness	78,95 DM

Schneider CPC 464/664/6128

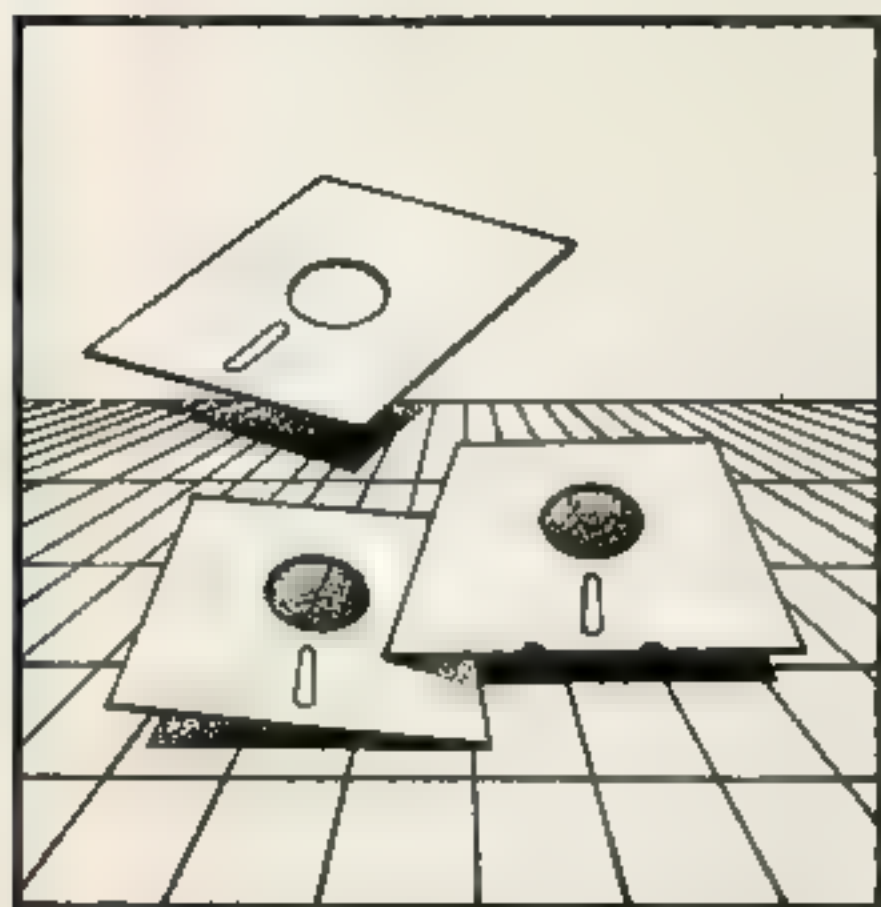
	Kassette	Diskette
Footballer of the year	32,95 DM	44,95 DM
Gauntlet	44,95 DM	44,95 DM
Ikari Warriors	32,95 DM	44,95 DM
Marble Madness (Const. Set)	32,95 DM	—
Masters o.t.U. (Arcade)	32,95 DM	44,95 DM
Short Circuit	32,95 DM	44,95 DM
Top Gun	32,95 DM	44,95 DM
Trivial Pursuit	38,95 DM	48,95 DM

Weitere Software lieferbar für: MSX/Atari 800XL/C 16/Plus4/AMIGA/Atari ST

Versand: Vorkasse oder Nachnahme (+4,— DM)

Software-Versand Bachler · Postfach 429 · 4290 Bocholt · Tel. 0 28 71/18 30 88





Die Aliens-Gewinner

Mit eiskalten Grüßen aus dem Kosmos präsentieren wir Euch hier die Gewinner des »Aliens«-Wettbewerbs in Zusammenarbeit mit Activision. Je ein Computerspiel geht an:

Björn Angell, Oberkirch
Karsten Beckmann, Gladbeck
Robert Buchberger, Unterhaching
Ralf Danylyschyn, Geislingen/Steige
Ingo Dombrowski, Ennepetal
Sascha Eichholz, Bad-Brückenau
Boris Galka, Oldesloe
Roland Geschker, Neubiberg
Olaf Jedrzejczyk, Berlin 26
Gerrit Joppe, Berlin 48
Anna Krieger, Aurich

Clemens Lott, Villingen
Patrik Moesch, CH-Reinach
Irmtraut Odenwald, Waghäusel 2
Oliver Schöll, Rösrath/Forsbach
Markus Schubert, Bochum 6
Claudia Seibel, Russelsheim
Stephan Skott, Löhne 1
Stefan Sziedel, Hamburg 93
Jürgen Wittmann, Nürnberg 10

Diese Leser gewannen je einen Activision-Pullover:

Dirk Götz, Damme
Holger Leuthe, Meersburg
Markus Titz, A-Wien

An die folgenden fünf Adressen geht je ein Aliens-Poster:

Wolfgang Benka, Geretsried 2
Michael D'heur, Willich 3
Dirk Grätzer, Köln 71
Jörg Redder, Ansbach 2
Johannes Votara, Stuttgart 1

Wir bedanken uns für die rege Teilnahme und wünschen den Gewinnern viel Spaß mit ihren Preisen. (hl)

Spiele-Sechserpack

Elite Systems hat eine neue Spiele-Sammlung (Compilation) zusammengestellt. Für 39 Mark (Kassette) beziehungsweise 59 Mark (Diskette) können C 64,

Schneider CPC- und Spectrum-Besitzer »6-Pak« kaufen. Zum Preis von einem Programm erhält man folgende Spiele: »Antirad« (tolles Action-Adventure), »Jet Set Willy II« (Kletterspiel-Klassiker), »Scooby Doo« (Spiel um den gleichnamigen Comic-Hund), »Split Personalities« (Packendes Puzzle mit Politiker-Köpfen) und »Fighting Warrior«

(Kampfsport). Als sechster Titel war eigentlich das Ballerspiel »1942« vorgesehen, das aber mittlerweile in Deutschland indiziert wurde. Speziell für den hiesigen Markt hat sich Elite »Bomb Jack« als Ersatztitel einfallen lassen und als Zugabe ist mit »Duet« sogar ein siebtes, bislang unveröffentlichtes Programm dabei. (hl)

Anleitung des Monats

Uwe Holtz aus Hamburg hat uns diesmal bei der Suche nach der Anleitung des Monats geholfen. Er schickte uns die Beschreibung des Spiels »Geister-

haus«, das bei uns für einige Lacher sorgte. Hoffentlich habt Ihr genauso viel Spaß an der unfreiwillig komischen Übersetzung. (hl)

Geisterhaus (ab 8 Jahre)

Als der menschliche Eindringling bewusst wird das er das Reich des angstangreifendes Gespenst betritt, will er sofort fliehen bevor verbannen zu sein bei die lebendige Tote, wo viele Vorgänger kranksinig geworden sind.

Sie müssen schnell handeln, den wenn er einmahl der Schlüssel vom Keller hat, liegt seine Freiheit am Ende einer Irgarten von Gänge und sie verlieren nicht nur eine Seele den Sie zu Ihren makaberen Sammlung zählen können, sondern eine wird lebendig und entkommt. Denken Sie nicht das es so einfach ist in die unheimliche Dunkelheit von das Gespensterhaus. Überall sind Gespenster fressende Fledermäuse und Slangen heimlich versteckt, um zu zu schappen whe-rent Ihre Jagt auf Seelen.

Unsere »deutsche« Anleitung des Monats ist diesmal besonders haarsträubend ausgefallen

Die Spiele-Hitparaden April 1987

Die deutsche Verkaufs-Hitparade basiert auf Befragungen von Ariolasoft, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redak-

tion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger im Falle eines Gewinns anzugeben. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendern 22 Compu-

terspiele verlost. Diesmal stiftete Elite Systems Deutschland Kassetten und Disketten mit »Bomb Jack II«. Die Gewinner sind:

Robert Bauer, Augsburg
Markus Behn, Hitzacker
Jens Brummermann, Hannover 51
Carsten Crombach, Biebertal 1
Hans-Christian Fricke, Essinghausen
Rainer Gottwald, Frankfurt 80
Irma Hackenberg, Mering
Oliver Hanau, Hamburg 26
Michael Klöcker, Köln 50
Thorsten Kruse, Horst

Udo Lay, Mainhardt
Ricky Lenz, Weyhe
Markus Müller, Wiesbaden 68
Fabian Pauvic, A-Wien
Dietmar Prager, A-Krumpendorf
Michael Preuss, Moos
Jochen Römer, Gudensberg 7
Jan Stauss, Hannover 1
Egon Uken, Westoverledingen
Marco Wilhelm, Neustadt
Christian Winter, Nürnberg 60
Jadin Yves, L-Dudelange (Leise)

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Arkanoid«. (hl)



Deutschland (Leser-Hits)

1. (1) **World Games** (Epyx)
2. (2) **Ghosts'n Goblins** (Elite Systems)
3. (-) **Gauntlet** (U.S. Gold)
4. (5) **Silent Service** (Microprose/U.S. Gold)
5. (6) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
6. (4) **Elite** (Firebird)
7. (3) **Leader Board** (Access/U.S. Gold)
8. (-) **Destroyer** (Epyx)
9. (7) **Winter Games** (Epyx)
10. (-) **Werner** (Ariolasoft)



Großbritannien

1. (1) **Gauntlet** (U.S. Gold)
2. (3) **180** (Mastertronic)
3. (7) **BMX-Simulator** (Code Masters)
4. (2) **Paperboy** (Elite S.)
5. (4) **Footballer of the Year** (Gremlin)
6. (-) **Ninja** (Mastertronic)
7. (-) **Fist II** (Melbourne House)
8. (8) **Konami's Coin-Op Hits** (Imagine)
9. (6) **Olli and Lissa** (Firebird)
10. (-) **Agent X** (Mastertronic)



U.S.A.

1. (2) **Gunship** (Microprose)
2. (4) **Leather Goddesses of Phobos** (Infocom)
3. (3) **Leader Board** (Access)
4. (5) **Silent Service** (Microprose)
5. (10) **Mean 18** (Accolade)
6. (7) **Aliens** (Activision)
7. (1) **Marble Madness** (Electronic Arts)
8. (9) **Hacker II** (Activision)
9. (-) **GFL Championship Football** (Gamestar/Activision)
10. (-) **World Games** (Epyx)



Deutschland (Verkaufszahlen)

1. (1) **World Games** (Epyx)
2. (2) **Werner** (Ariolasoft)
3. (-) **Short Circuit** (Ocean)
4. (-) **Tomahawk** (Digital Integration)
5. (-) **Tenth Frame** (Access/U.S. Gold)
6. (-) **Feud** (Mastertronic)
7. (-) **Bomb Jack II** (Elite Systems)
8. (7) **Master Chess** (Mastertronic)
9. (-) **Jail Break** (Konami)
10. (-) **Magic Marbles** (Ariolasoft)

In der Mache

Diesmal haben wir einen ganzen Stapel von Informationen über Spiele parat, die gerade im Entstehen sind. Natürlich können wir Programme, die noch nicht fertig sind, nicht ausführlich testen. Wir haben aber Vorab-Versionen auf den Tisch bekommen, von denen man schon das eine oder andere Bildschirmfoto machen kann.

Firebird bastelt an der Fortsetzung zum letztjährigen Billigspiele-Hit »Thrust«. Der Nachfolger wird »Thrust II« heißen, ebenfalls 10 Mark (Kassette) kosten und zunächst für Commodore 64 und Spectrum erscheinen. Wie beim Vorgänger muß man Kapseln von 16 Planeten retten, doch diesmal kommen neue Gegner dazu.

Bei Electric Dreams kämpft man mal wieder mit den Terminen. Die C 64-, Schneider CPC- und Spectrum-Versionen von »Star Raiders II« sind überfällig. Das Programm wird eine Mischung aus Baller- und Strategie-Spiel sein, wo man gegen außerirdische Raumschiffe und

ganze Planeten kämpfen muß. Die C 64-Version ist fast fertig, was ein erstes Foto dokumentiert.

Bei Ariolasoft brütet man an einem neuen Action-Spiel, das gewaltig an den Spielautomaten »Express Raider« erinnert. Wie das Programm heißen wird (aktueller Arbeitstitel: »Train«), ist noch nicht entschieden. Der Spieler steuert einen Westernhelden, der auf den Waggon eines fahrenden Zuges herumhüpft, um böse Buben auszuschalten. Das Ganze sieht recht vielversprechend aus und hört sich auch gut an: Die Musik der C 64-Version ist prächtig gelungen.

»Zarjaz« nennt sich ein weiterer Titel von Ariolasoft. Nach dem Motto »Gute alte Zeit« handelt es sich hierbei um eine aufgepeppte Variante des alten »Asteroids«-Thema: Baller, Baller! Technische Besonderheit der C 64-Version: Sprites im Rahmen. Na, immerhin etwas ...

Bei Gremlin ist nach »Way of the Tiger« wieder etwas Fernöst-



Der Atari-Klassiker »Star Raiders II« jetzt auch auf dem C 64

liches im Entstehen: Die »Samurai-Trilogie« erscheint bald für C 64, Schneider CPC und Spectrum. Natürlich handelt es sich um ein Kampfsport-Spiel, bei dem neben Karate das relativ unbekannte Kendo im Mittelpunkt steht. Neben blanken Fä-

sten treten auch Schwerter in Aktion. Ebenfalls von Gremlin kommt das Nachfolgespiel zu »Monty on the Run«, das den lupenreinen deutschen Titel »Auf Wiedersehen Monty« trägt. Man darf sich geschmeichelt fühlen. (hl)



Schwert-Kampf mit der Samurai Trilogy



Neu von Ariolasoft: Ein Action-Spiel im Wildwest-Look

HOTLINE 089/2607066

SUPERPREISE ODER?

Wo?

COMPUTER WUMMI Peter Reil
Holzstr. 19, 8000 München 5

Einfach die Liste auflisten (bitte System angegeben) und bestellen!

System	Titel	Preis
Für Atari	Boulder Dash II	42,-
	Star Trek	72,-
	Star Wars	62,-
	World Games	29,-
	Phatop II	29,-
	Ultima IV	62,-
	Aurora	25,-
	Flight Sm. II	139,-
	Defender of the Crown	69,-
	Winter Games	75,-
Für CPC	Gauntlet	30,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
Für C64	Gauntlet	30,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-

Utopia

Der Osterhase meint...

Kellerstr. 11, 8 München 80, Hotline: 089/4489988

Mo.-Fr. 16-18 Uhr, Sa. 11-13 Uhr, Do. 15-20 Uhr

Wer sucht - der findet!

System	Titel	Preis
Für Atari	Star Trek	72,-
	Star Wars	62,-
	World Games	29,-
	Phatop II	29,-
	Ultima IV	62,-
	Aurora	25,-
	Flight Sm. II	139,-
	Defender of the Crown	69,-
	Winter Games	75,-
	Dragon's Lair II	42,-
Für CPC	Gauntlet	30,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
Für C64	Gauntlet	30,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-
	Dragon's Lair II	42,-

Hallo Freaks



„Die Karten, die Ihr an »Hallo Freaks« schickt, sind manchmal kleine Kunstwerke. Hier seht Ihr, wie ich mit Michael Lang, unserem Chefredakteur, gerade ein besonders schönes Exemplar bewundere.“

Eure Petra

Jack the Nipper

Christian Knöchlein aus Scheinfeld schickt Tips zum Action-Spiel um unartige Kinder, »Jack the Nipper«. Seine Tips beziehen sich auf die C 64-Version.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, in den Räumen für Verwirrung zu sorgen. Man kann:

1. Bestimmte Gegenstände ablegen

- Nacheinander zuerst den Blumenvertilger und dann den Düngemittelsack im BEET ablegen.
- Den Lehm legt man im zweiten Zimmer der Playskool ab. Vorsicht: Gleich danach erscheint ein Drache und geht auf Jack los.
- Den Nachtopf stellt man im Porzellanladen ab.
- Die Bombe sorgt im Gefängnis für Unruhe.

2. Mit Gegenständen in der Hand Einrichtungen berühren

- Mit dem Seifenpulver springt man auf alle drei Waschmaschinen in der Wäscherei.

— Die Kreditkarte bringt den Geldautomaten vor der Bank durcheinander.

— Mit der Diskette den Computer im Technology Research berühren.

— Das grüne Quadrat im Elektrogeschäft (Just Micro) reagiert empfindlich auf die Batterie.

3. Sonstige Unartigkeiten

- Im Chomping Molar den Leim ablegen, auf das Band hüpfen.
- Das Gewicht bei Humo Socks ablegen und auch hier auf das Band springen.
- Den Kopfhörer und den Kassettensetrecorder zusammen tragen.
- Mit dem Blasrohr wird man dunkle Gestalten los und kann Erwachsene ärgern.
- Mit der Hupe erschreckt man die Katzen fürchterlich.
- Die Schlüssel öffnen die Geheimgänge. Und zwar Schlüssel 1 den Gang in der Bank und Schlüssel 2 den Geheimgang im Museum. Legt man den Schlüs-

sel ab, während der Gang offen ist, kann man das Blasrohr mit hineinnehmen, aber nur einen Gegenstand tragen. Allerdings erlaubt dieser Trick, beliebig oft in die Gänge hineinzugehen.

Oliver Jourdan aus Aachen hat einen Trick für »Jack the Nipper« (Spectrum-Version): Man geht erst einmal in den Garten und holt dort den Schlüssel. Mit diesem geht man zurück zum Museum in den zweiten Raum, legt den Schlüssel dort ab und läuft durch die freigegebene Tür in den Geheimgang. Dort holt man sich die Hupe (im obersten Raum) und geht durch die oberste Tür in diesem Raum. Man befindet sich nun am Start. Von hier aus geht man zur Polizei, schreckt dort mit der Hupe die Katze auf und stellt sich dann genau dort hin, wo die Katze lag. Hupt man jetzt fleißig weiter, steigt das Naughtyometer immer weiter, bis hundert Prozent.

Oliver hat auch einen POKE,

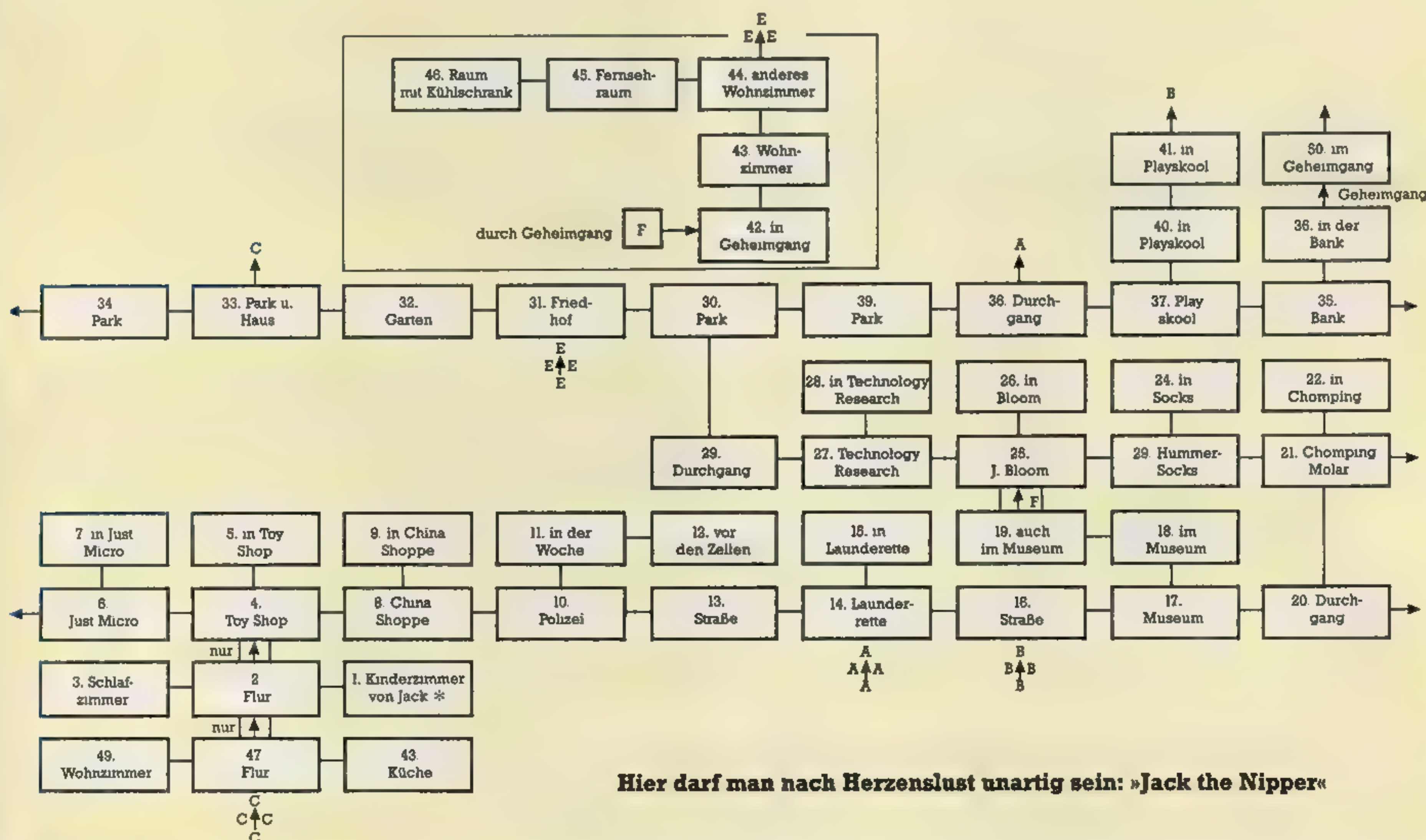
allerdings schreibt er nicht, wie man ihn einsetzt und was er bewirkt. Aber wer mag, kann ihn ja mal auf dem Spectrum ausprobieren: POKE 43520,201.

Jetzt wieder zur C 64-Version. Von Rüdiger Ihlo aus Bremen kommt ein Trick, wie man in den sogenannten Trainer-Modus kommt. Man muß »Z A P I T« drücken und schon kann nichts mehr passieren.

Die Karte zu »Jack the Nipper« hat Michael Schömp aus Minden geschickt.

Vera Cruz

Eberhard Zirkler aus Schweinfurt spielt gerne Grafik-Adventures. Sein Problem bei »Vera Cruz«: Ich bin überzeugt, daß Gilles Blanc der Mörder ist, nur habe ich zu wenige Indizien. Welche Untersuchungen kann man noch anstellen? Wie kommt man an die Kfz-Nummer?



Hier darf man nach Herzenslust unartig sein: »Jack the Nipper«

Neu von

U.S. GOLD

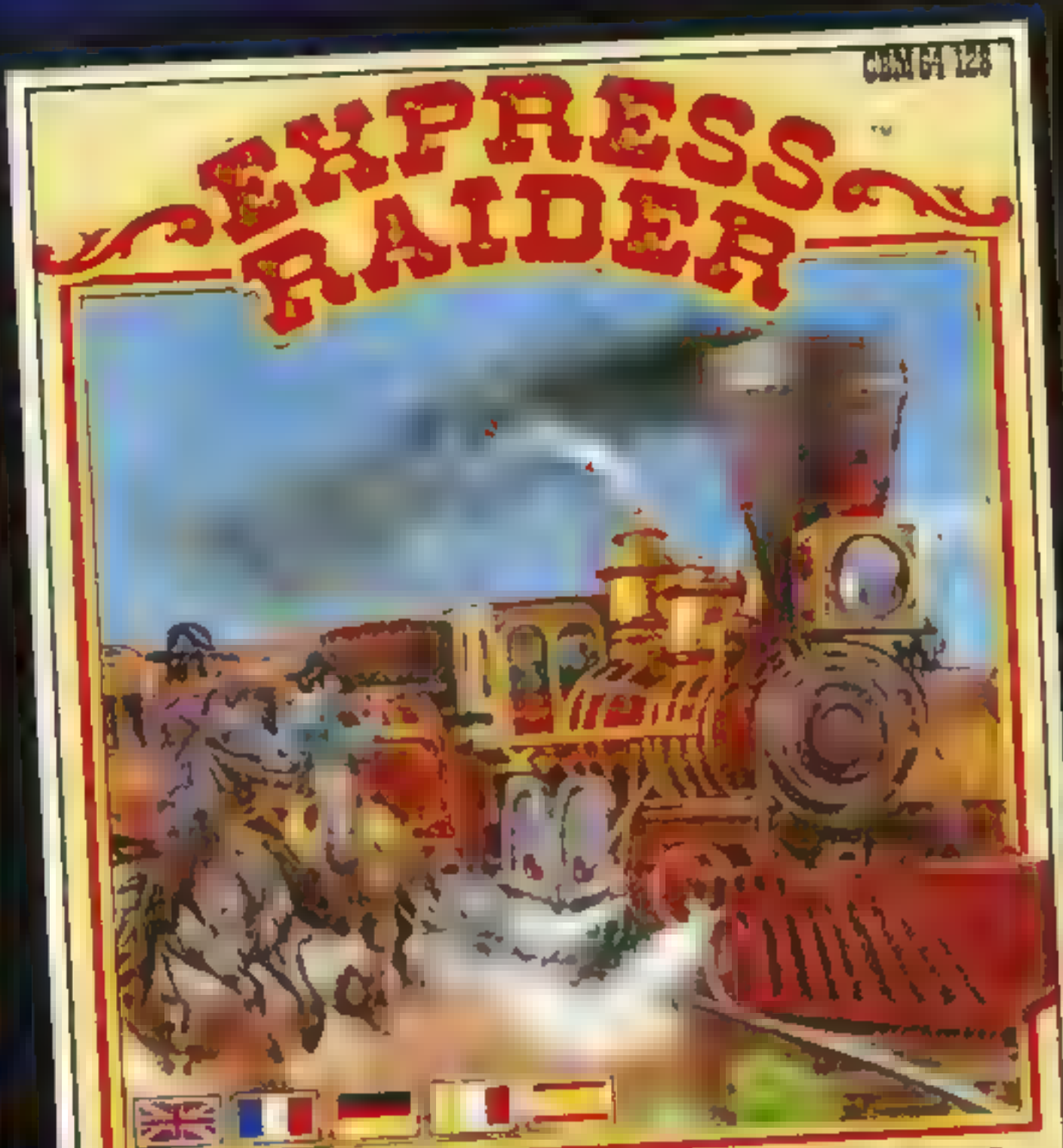
Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa



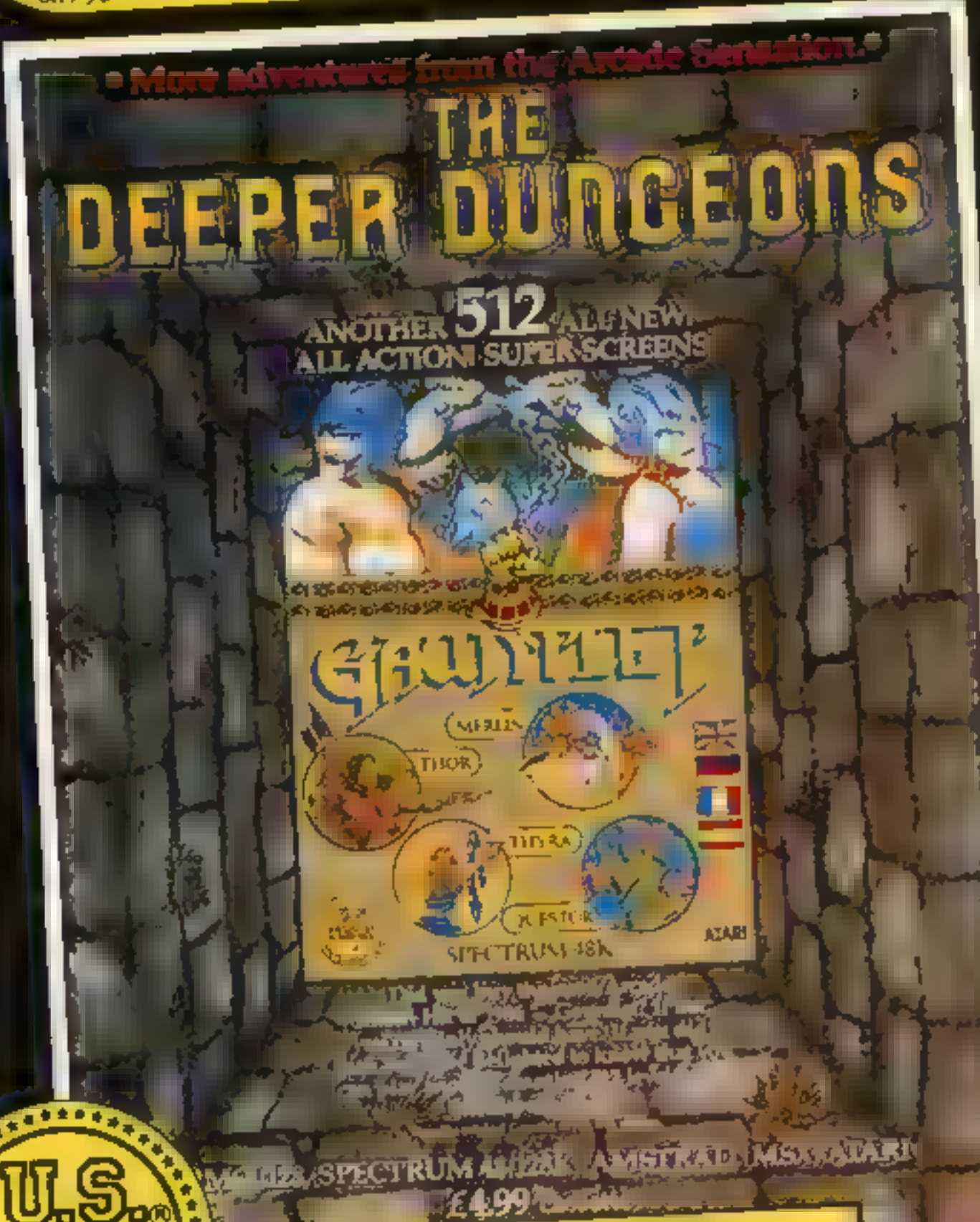
Jetzt auch für Atari ST



TENTH FRAME
Atari ST/CBM64/CBM128/
Schneider/Spectrum



EXPRESS RAIDER
CBM64/CBM128/Schneider/
Spectrum



THE DEEPER DUNGEONS
CBM64/CBM128/MSX/
Schneider/Spectrum



LEADERBOARD EXECUTIVE
CBM64/CBM128

Vorsicht vor Graulmpporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gumpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von **KARSTADT** **KARL** **swin** in allen
gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel



Starglider

Detlef Hastik aus Bensheim beantwortet die Frage »Wie dockt man bei "Starglider" an den Silo an?« (Ausgabe 3/87). Er schreibt:

Wer die Novelle »Starglider« gelesen hat, weiß, daß die Silos von der Invasionsflotte des Hermann Kruud beschädigt wurden. Sie richten sich nämlich nicht mehr nach anfliegenden Gleitern aus. Wer andocken will, kann das trotzdem: In kurzer Distanz vor dem Silo landen und warten, bis es sich fast vollständig dem Gleiter entgegen gedreht hat. Dann Gas geben und mit Tempo reinfliegen. Beim Andocken erhält man eine Zusatzrakete, die die Silos in kurzen Zeitabständen herstellen.

Noch ein Tip von Detlef: Nach dem Spielstart sofort abbremsen und sich so lange nach rechts drehen, bis der Kompaß ungefähr 160 Grad anzeigt. Jetzt Vollgas geben. Nach kurzer Zeit begegnet man einem Walker, den man einfach überfliegt. Wenige Sekunden später erkennt man »Starglider One«, fliegt möglichst dicht an ihn heran und zündet dann die Rakete. Sauber unter den Rumpf gelenkt, befreit sie den Spieler vom Hauptübel. Der Anflug der Rakete sollte von links stattfinden, um den Abwehr raketen kein Ziel zu bieten.

Ein Blick auf das Scoreboard sagt nun alles: Nur knappe 2000 Punkte trennen den Piloten noch von Level 2, in dem ein neuer Starglider wartet.

Philipp Ott aus Wien hat noch eine Frage zu »Starglider«: Laut Science-fiction-Story soll es dem kleinen Roboter, den das Pilotenpaar mit sich schleppt, gelungen sein, einen Walker oder Stomper nur mit Laser zu zerstören. Wie geht das?

Operation Hongkong

Jan Schuster aus Wermelskirchen hat Karten und die Lösung zum Adventure »Operation Hongkong« geschickt. Er beantwortet damit auch gleich die Fragen aus Ausgabe 3/87.

1. Zur deutschen Botschaft gehen und dort »Norwin« sagen. Daraufhin erhält man etwas Geld.

2. Mit dem Geld geht man ins Restaurant und ißt ein Steak.

3. Da das Steak vergiftet war, wacht man nach einer Ohnmacht in einem Raumschiff auf. Dort wirft man den Nachtschrank durchs Fenster und findet dahinter, in einem Luftschacht, ein Seil und ein Stück Stacheldraht.

4. Mit dem Stacheldraht kann man nun das Kissen aufschneiden, in dem ein Schlüssel liegt. Durch die Tür geht's nach draußen.

5. Im Büro läßt sich die Schublade mit einer zurechtgebogenen Büroklammer öffnen. Alle Gegenstände im Raumschiff, auch die im Bad, aufsammeln.

6. Auf dem Zettel (aus dem Büro) steht die Zahlenkombination, mit der man die Tür im Gang öffnen kann.

7. Im Panorama-Raum müssen die beiden richtigen der drei Tasten gedrückt werden (Tip: Ampel). Die falsche Taste löst die Selbstzerstörung des Raumschiffs aus. Doch vorerst den Gangster mit dem Stacheldraht bearbeiten.

8. Jetzt zurück in den Entlüftungskanal; der Stacheldraht läßt sich mit der Schere zerschneiden.

9. Das Seil knotet man an die Stange und läßt sich herunter.

10. Im Kühlschrank liegen Tuben mit Nahrung. Diese müssen aber erst mal mit dem Fön aufgetaut werden.

11. Zurück im Gang läßt man das Diktiergerät laufen. Eine Tür öffnet sich und gibt den Weg ins Cockpit frei. Vorher sollte man jedoch noch die Pistole aus der Jacke nehmen.

12. Die Diskette ins Laufwerk schieben und warten, bis das Raumschiff gelandet ist und sich die Tür ins Freie öffnet.

13. Draußen wird man abermals von einem Gangster belästigt, den man jedoch, dank der Pistole, leicht neutralisieren kann.

14. Jetzt in die Funkzentrale gehen und alles, außer dem Funkgerät, mitnehmen.

15. Der Jeep in der Wüste wird mit den Zündschlüsseln gestartet.

16. Vom Lybier erhält man gegen den Whiskey einen Ersatzkanister, mit dem man es zum Flug-

KORONA SOFT
Inh. A. Pfaffmann

Hotline

0 52 41 /
2 66 36

C - 64	Kass / Disk
AR KANOID	29,- / 33,-
BARD'S TAIL II	— / 61,-
BOMB JACK II	33,- / 43,-
CHOLO	39,- / 53,-
CRACOUT	29,- / 33,-
ENDURO RACER	33,- / 53,-
GAUNTLET	33,- / 43,-
GUNSHIP	43,- / 53,-
LAST NINJA	33,- / 53,-
LEVIATHAN	33,- / —
MUTANTS	33,- / 43,-
NEMESIS	29,- / 33,-
SAILING	33,- / 53,-
SHAO-LIN'S ROAD	33,- / 43,-
SHORT CIRCUIT	33,- / 43,-
STAR RAIDERS II	33,- / 53,-
TENTH FRAME	33,- / 43,-
THEY STOLE A MILLION	29,- / 33,-
TRIVIAL PURSUIT	33,- / 53,-
WORLD GAMES	33,- / 43,-
ZYRON	29,- / 33,-

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Fordern Sie den neuen Gesamtkatalog an:
KORONA-SOFT
 Postfach 3115
 4830 Gütersloh 1

Versandkosten:
 Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM.
 Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung
 + 8,- DM.

SOFTWARE EILVERSAND WOLFSBURG
 Inhaber: M. Begni

88000'er	ST	Amiga	Super Cycle	79,-	79,-
Arctic Fox	—	89,-	Strike Force Hammer	79,-	—
Arctic Fox	89,-	89,-	Starglider	89,-	79,-
Art Director	169,-	—	Typhoon	69,-	69,-
Basketball	89,-	89,-	Wanderer	69,-	—
Champ. Wrestling	79,-	—	Werner	59,-	—
Chessmaster 2000	—	—	Winter Games	79,-	79,-
Deep Space	99,-	99,-	World Games	79,-	79,-
Defender of the Crown	—	99,-			
Deja Vu	—	99,-			
Eden Blues	69,-	—	Amiga X-TRA	K	D
Flight Simulator II	149,-	129,-	Acro Jet	35,-	49,-
Flip Flop	39,-	39,-	Airline	39,-	49,-
Gauntlet	79,-	—	Boulder Dash C. Kit	29,-	44,-
Gunship	—	89,-	Das U-Boot	35,-	49,-
Instant Music	—	89,-	Intern. Karate	24,-	39,-
Jewels of Darkness	69,-	69,-	Jewels of Darkness	49,-	49,-
Karate Kid II	69,-	—	Leaderboard Golf	35,-	49,-
Macadam Bumper	69,-	—	Ninja	15,-	—
Marble Madness	—	79,-	Silicon Dreams	49,-	49,-
Ninja Mission	39,-	39,-	Spindizzy	39,-	59,-
Portal	—	99,-	Sky Runner	29,-	39,-
Renegade	39,-	39,-	The Pawn	—	69,-
S.D.I	119,-	119,-	Tomahawk	34,-	49,-
Shanghai	79,-	79,-	Zone X	24,-	—

Andere Computer auf Anfrage!

Bestellungen per Vorkasse portofrei, Nachnahme plus 3,50 DM. Fordern Sie unsere Gesamtliste an (80 Pf in Briefmarken).
 Bitte Computertyp angeben.

Software Eilversand Wolfsburg ★ Schachtweg 5A ★ Abt. HC
3180 Wolfsburg 1 ★ Tel. (05361) 1 4377

PEKSOFT OHG – Exklusiv-Distributor der Firma RAM in der BRD
 Müllerstraße 44, 8000 München 5

Die RAM-Palette

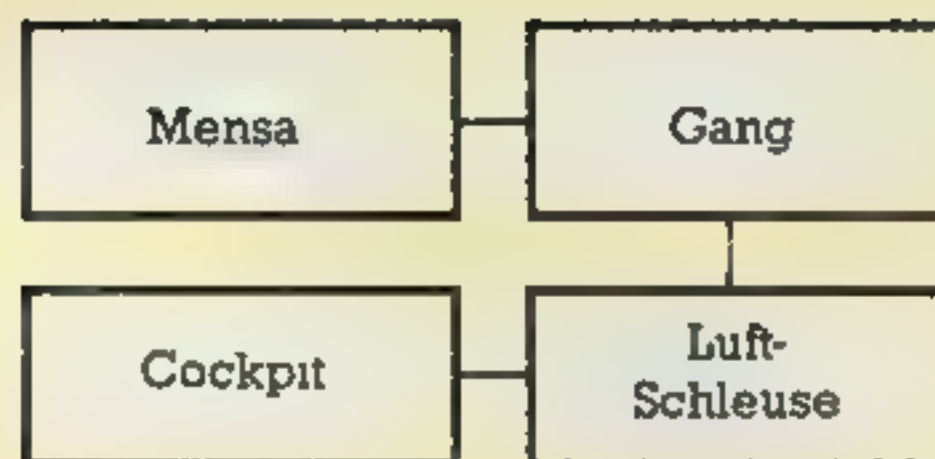
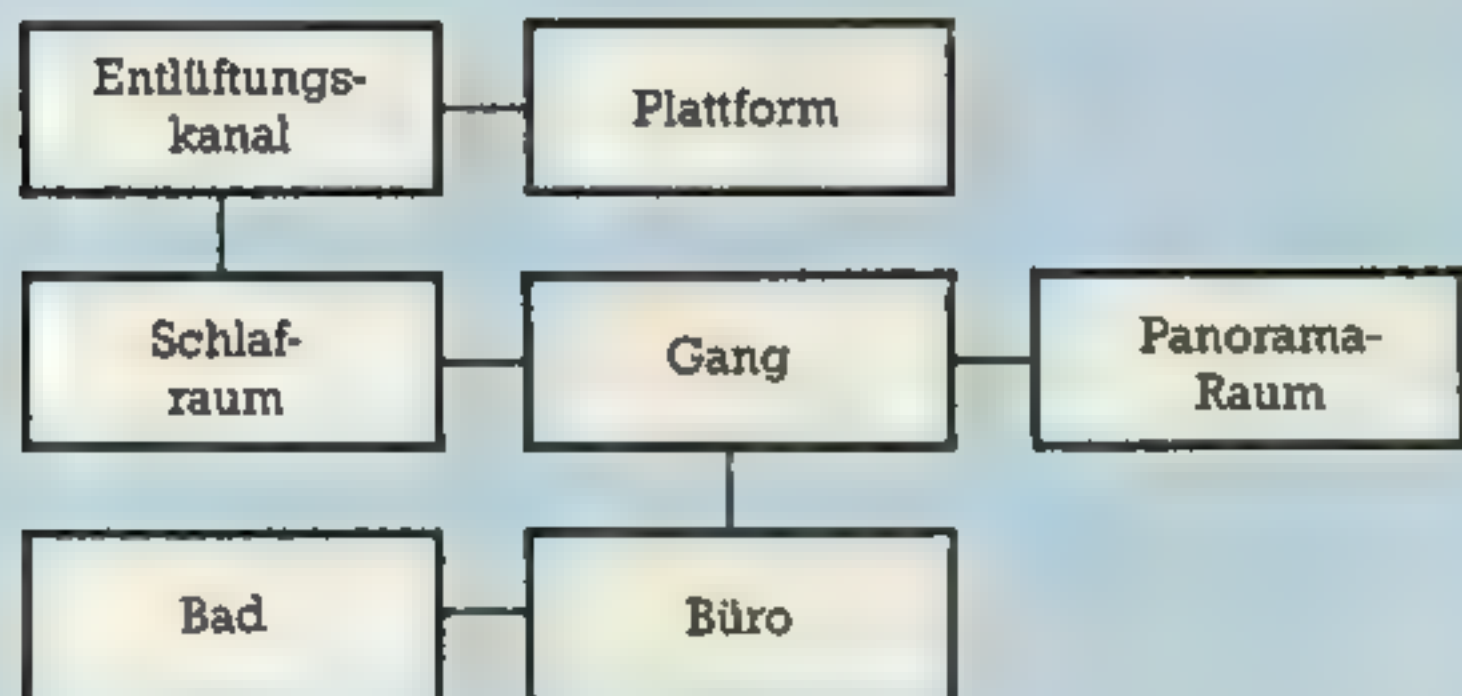
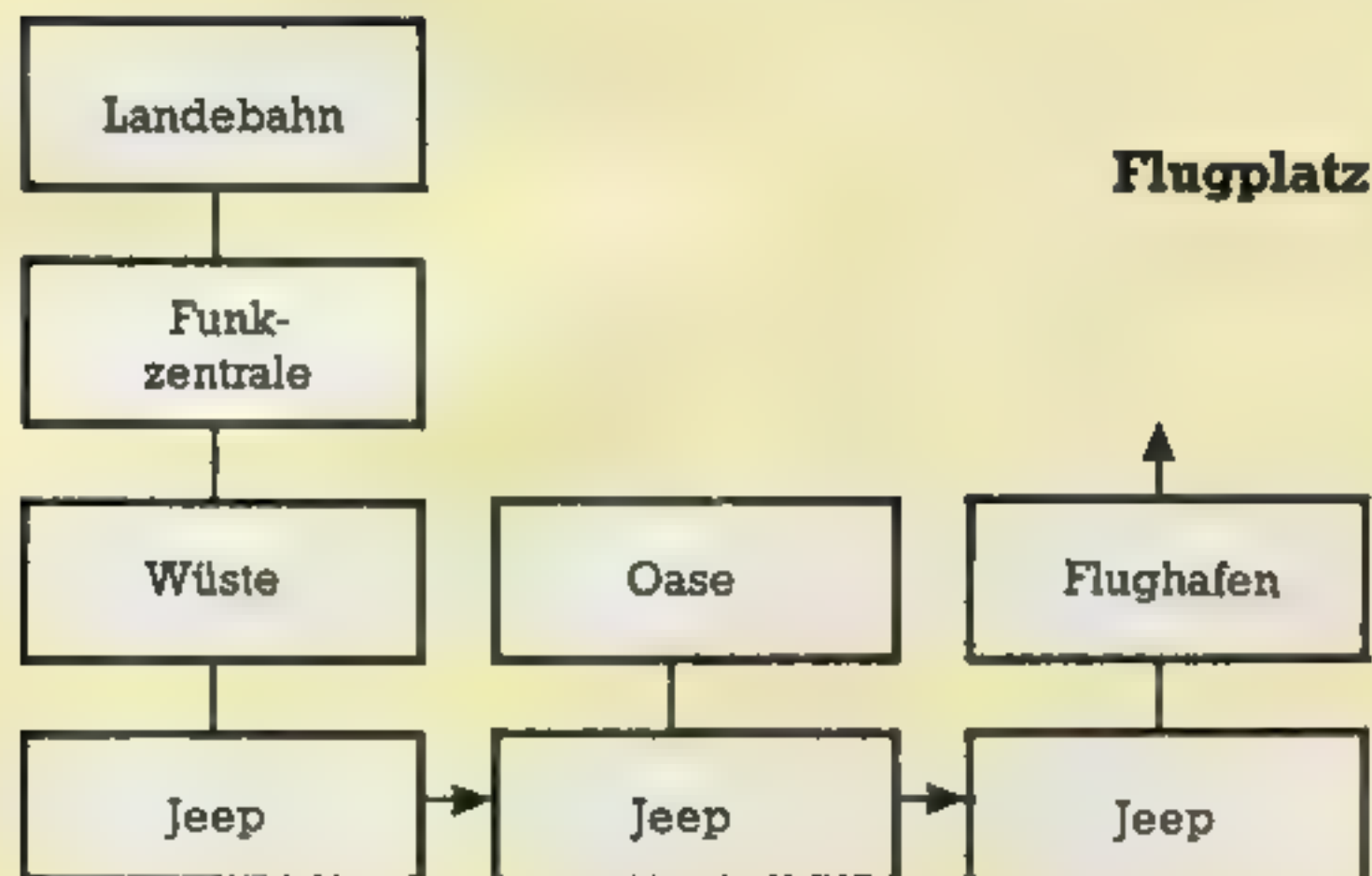
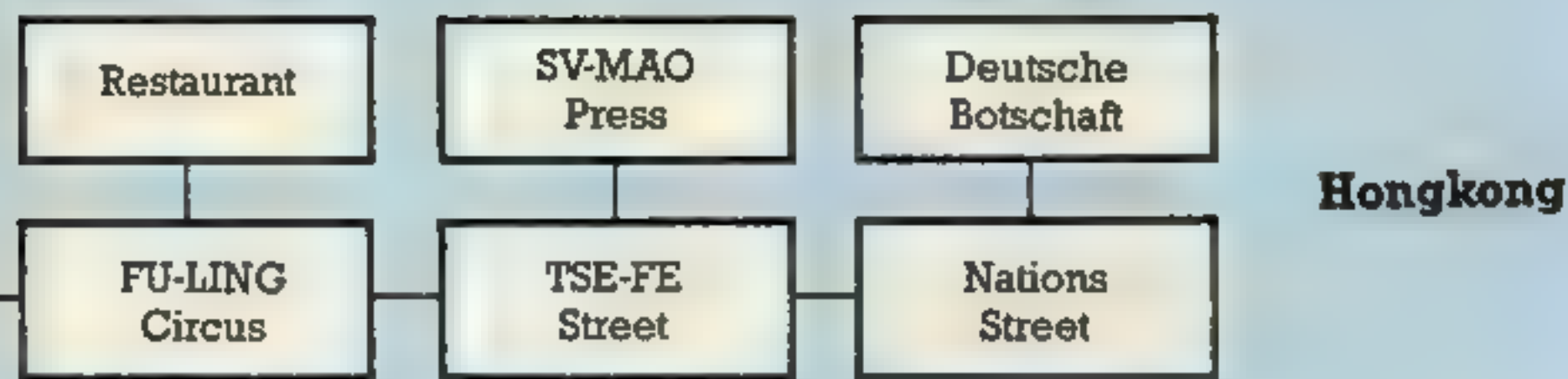
Für ZX-Spectrum

RAM Standard IF	29,-
RAM Turbo IF	59,-
RAM Print	149,-
RAM Musicmachine	198,-

(Drumbor, Sampler, Midi-Interface)

RAM Musicmachine: für Schneider CPC464 Cas. 198,-
 für CPC464 Disk, 664, 6128 249,-

Achtung: NUR BEI UNS mit deutscher Anleitung!!!!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.
TELEFON 089/2609380



hafen zurück schafft. Von dort aus fliegt man wieder nach Hongkong.

17. Im Medom-Wolkenkratzer sagt man den Namen, der in dem Brief an die Firma steht und man wird in dessen Büro geführt. Von dieser Person erhält

man einen neuen Umschlag, den man im SU-MAO Press abliefern.

18. Zuletzt steigt man noch in das Boot vor dem Restaurant und der Auftrag ist erfüllt. Den Draht und den Notizzettel braucht man nicht.

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!

24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage

Wahnsinns-Auswahl - Top-Neuheiten - Service
 Blitz-Nachnahme Inland 5,00 DM, Ausland 10,00 DM
 - kostenlose aktuelle Preisliste anfordern -
 RIESEN-KATALOG (Spielebeschreibungen) 2,00 DM

SUPER-GAMES

SUPER-GAMES

SUPER-GAMES

FÜR C64, CPC UND SPECTRUM
6-PAK CASS. 19,90, DISK 29,90

ANTIRIAD, BOMB JACK,
 SCOOBY DOO, SPLIT
 PERSONALITIES, FIGHTING
 WARRIOR, JET SET WILLY II,
 DUED

- Hoplahop - Aha - Strip - Strip -
 Pokern, bis man ins Schwitzen kommt
 - und Verluste lassen sich bei dem
 Preis leicht verschmerzen

HOLLYWOOD POKER

C64 Cass. **9,90**
 C64 Disk **19,90**

Kaum zu glauben

FÜR ALLE FUSSBALLFANS:
CHAMPIONSHIP FOOTBALL

C64-Cass. **34,90** Disk **44,90**
 AMIGA **69,00**
 ATARI ST **69,00**
 IBM u. Komp. **59,00**

Supergrafik - Supersound
 Adventure der Spitzenklasse
DEFENDER OF THE CROWN

Wir zeigen, daß gute Software
 nicht teuer sein muß:

für Amiga **69,00**

Der Hit für alle Raumfahrtbegeisterte
MERCENARY + SECOND CITY

FÜR ATARI ST AB SOFORT
 ZUM SUPERPREIS VON

49,00

Flugsimulation:
 Fliegen, was das Zeug hält.
 Hier zeigt der C 16, was er kann!

ACE

Für C 16-Cassette **29,90**

Versand-Telefon (02 21) 41 66 34
24-Stunden-Telefon (02 21) 42 55 66

Filiale Köln 41
 Berrenrather Str. 159
 5000 Köln 41
 Tel. (02 21) 41 66 34

Filiale Köln 1
 Matthiasstr. 24-26
 5000 Köln 1
 Tel. (02 21) 23 95 26

Filiale Düsseldorf
 Humboldtstr. 84
 4000 Düsseldorf 1
 Tel. (02 11) 6 80 14 03

Die Top Ten zu Top-Preisen!

Für ATARI 800-Fans

Arkanoid	K 27.-
Atari Aces	K 29.-
Boulder Dash Construct.	K 29.- D 45.-
Colossus Chess 4.0	K 29.- D 45.-
Gauntlet	K 29.- D 45.-
International Karate	K 19.- D 39.-
Leaderboard Golf	K 29.- D 45.-
Quiwi	D 49.-
Shoot 'Em Ups	K 29.-
Spindizzy	K 29.- D 45.-

Für AMIGA-Fans

Bard's Tale	119.-
Chessmaster 2000	99.-
Deja Vu	89.-
Demolition	39.-
Flight Simulator 2	119.-
Karate King Master	39.-
Quiwi	69.-
Sinbad and the Throne	89.-
Starglider	75.-
World Games	59.-

Für ATARI ST-Fans (mit Farbmonitor)

Championship Wrestling	75.-
Flight Simulator 2	119.-
Karate King Master	39.-
Mercenary Compendium	75.-
Pilon Schach	75.-
Quiwi	69.-
Starglider	75.-
Star Trek	59.-
Typhoon	69.-
World Games	59.-

SCHNEIDER CPC-Fans

Arkanoid	K 27.- D 45.-
Gauntlet	K 29.- D 45.-
Marble Madness	K 29.-
Mercenary	K 29.-
Hit Pak	K 29.- D 45.-
Leaderboard Golf	K 29.- D 45.-
Nemesis	K 27.- D 45.-
Quiwi	D 49.-
Starglider	K 45.- D 59.-
Tenth Frame	K 29.- D 45.-

Für C-16 & PLUS/4-Fans

Ace (64K-RAM)	K 29.- D 39.-
Bridgehead	K 19.- D 19.-
Konami's Coin-Op Hits	K 29.-
Mercenary (64K-RAM)	K 29.- D 39.-
Paperboy	K 19.-
Plus-Paket 1 oder 2 je	K 29.- D 29.-
Quiwi (64K-RAM)	K 29.- D 29.-
Sommer Olympiade	K 29.- D 29.-
Sport-Show	D 29.- D 29.-
Winter Olympiade	K 29.- D 29.-

Für IBM PC-Fans (mit Farbgrafik-Karte)

Arcade Classics	59.-
Cyrus 3 D Chess	59.-
Flight Simulator 2	119.-
Hacker 2	59.-
Pitstop 2	59.-
Quiwi	69.-
Starglider	59.-
Tass Times in Tonetown	75.-
Winter Games	59.-
World Games	59.-

Für C-64/128-Fans

Arkanoid	K 27.- D 39.-
Gauntlet	K 29.- D 45.-
Gunship	K 45.- D 59.-
Leviathan	K 29.- D 45.-
Marble Madness	K 29.- D 45.-
Nemesis	K 27.- D 45.-
Shoot Em Ups	K 29.-
Terra Cresta	K 27.- D 45.-
World Games	K 29.- D 39.-
Zyron	K 29.- D 29.-

SPITZEN-SOFTWARE MADE IN GERMANY



F. SCHÄFER · Schnackeb. 4
5106 ROETGEN
☎ 02408-5119 (nicht aufgeben!)
Telefax 02408-5213

Die Preise verstehen sich zzgl. Porto- und Verpackung (ca. 5.- DM); Versand nur per Nachnahme. Fordern Sie noch heute unseren kostenlosen Gesamt-Katalog an mit einer Riesenauswahl an weiteren Spielen für Ihren Homecomputer.

Spiele Tips



Fairlight

In Ausgabe 1/87 stellten Carsten und Marion Fragen zu »Fairlight«. Marions Frage nach den Schlüsseln beantworten die Karten zum Spiel, die Kai Andreas Schubert aus Siegburg geschickt hat. Jochen beantwortet mit seinen Lösungstips, wie man das »Book of Light« findet und aus der Festung herausbringt, auch die Fragen von Carsten.

Wenn man die besagten Geldsäcke für die Wächter unerreichbar deponiert, dann bleiben sie einem vom Leib. Man kann allerdings auch mit den Wächtern kämpfen, den von ihnen zurückgelassenen Helm aufnehmen und diesen dann den Wirbelwinden zum Verzehr vorwerfen. Bei den keulenschwingenden Riesen funktioniert diese Methode nicht. Wenn man einen von ihnen erledigt hat, dann stellt man genau dort, wo der Riese aus dem Leben schied, ein Faß, einen Stuhl oder einen Tisch. Der Riese wird dann nie wieder zum Leben erwachen, auch nicht, wenn man den Raum verläßt und wieder zurückkehrt. Bei den Mönchen hilft jedoch nur die Eieruhr.

Für die Lösung wichtig sind folgende Gegenstände: Krone, Schriftrolle, Kreuz und zwei Flaschen Lebenselixier. Wenn zwischendrin die Energie zur Neige geht, kann man sich die dritte Flasche Lebenselixier gönnen und natürlich die Speisen, die in vielen Räumen liegen. Die Gegenstände sind ohne Probleme

The Helm

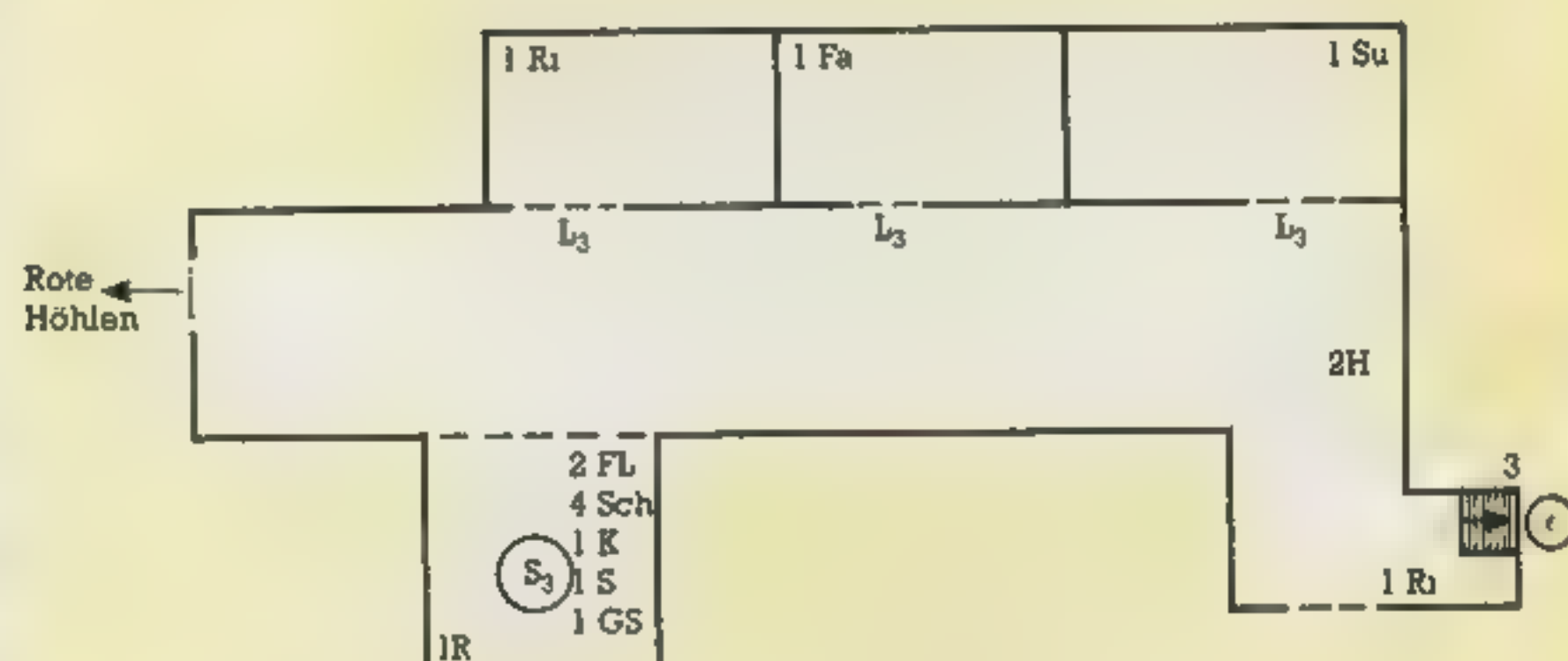
Johannes Metzler aus Hamburg hat einige Fragen zum Text-Adventure »The Helm«, dessen mürrischer Parser trotz tagelanger Untersuchungen seine Geheimnisse nicht preisgeben wollte. Er schreibt:

Ich bin bis jetzt nur so weit, daß ich weder das Seil abschneiden konnte (ist vielleicht ein Messer in der Kiste? Wie öffnet man diese?), noch irgendwie in die Höhle komme, die man vom Felsplateau aus sehen kann. Da die Höhle auf der anderen Seite des Flusses liegt: Wie überquere ich den Fluß? Welche Gegenstände sollte man auf jeden Fall behalten? Ist die Zwiebel wichtig?

Werner — mach hin

Matthias Pfaff aus Wettenberg hat Probleme mit dem Blödselspiel »Werner — mach hin« (C 64, Diskette). Er schreibt:

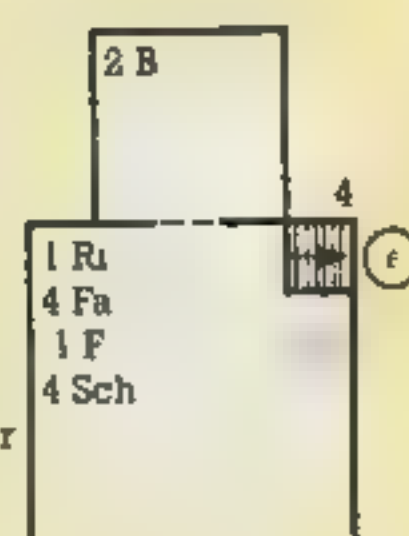
Werner schummelt beim Meiern! Laut Anleitung soll Werner auf den Befehl »Cursor up« den Becher heben. Macht er aber nicht; auch nicht, wenn ich's ihm mit dem Tschoistick sach, nā. Also, da is was faul, oder?



Legende zu den Karten.

S	Startpunkt	Pf	Pflanze
R	Ritter	Ff	Feldflasche
B	Brot	W	Wirbel
S	Schlüssel	Ri	Riese
F	Fiasche	Sch	Schemel
K	Kugel	SB	Sonnenblume
Fa	Faß	H	Helm
M	Mönch	Gs	Geldsack
Th	Thron	SR	Schriftrolle
Kr	Krug		

X Ort, an dem man erscheint, wenn man Gebrauch von der Schriftrolle macht.
L_n Locked! (Mit Kennnummer des passenden Schlüssels)



Untergeschoß bei »Fairlight«

★Halla Freaks

sich auf das schraffierte Feld auf dem Fahrstuhl und verläßt diesen durch Druck auf den Feuerknopf. Jetzt nur noch schnell durch das Tor gehen und Level 2 beginnt.

C. Verließ

Um dieses Level zu überstehen, ohne ein Leben zu verlieren, muß man den Joystick in einer bestimmten Reihenfolge bewegen, und das auch noch schnell: Richtung — Mitte — Richtung. . . bis Dirk der Gefahr ausgewichen ist.

Reihenfolge: Oben, Feuer, Oben, Feuer, Feuer, Unten, Rechts, Links, Oben, Rechts.

D. Flammenhöhle

Hier muß der Spieler den Ausgang in der oberen linken Bild-

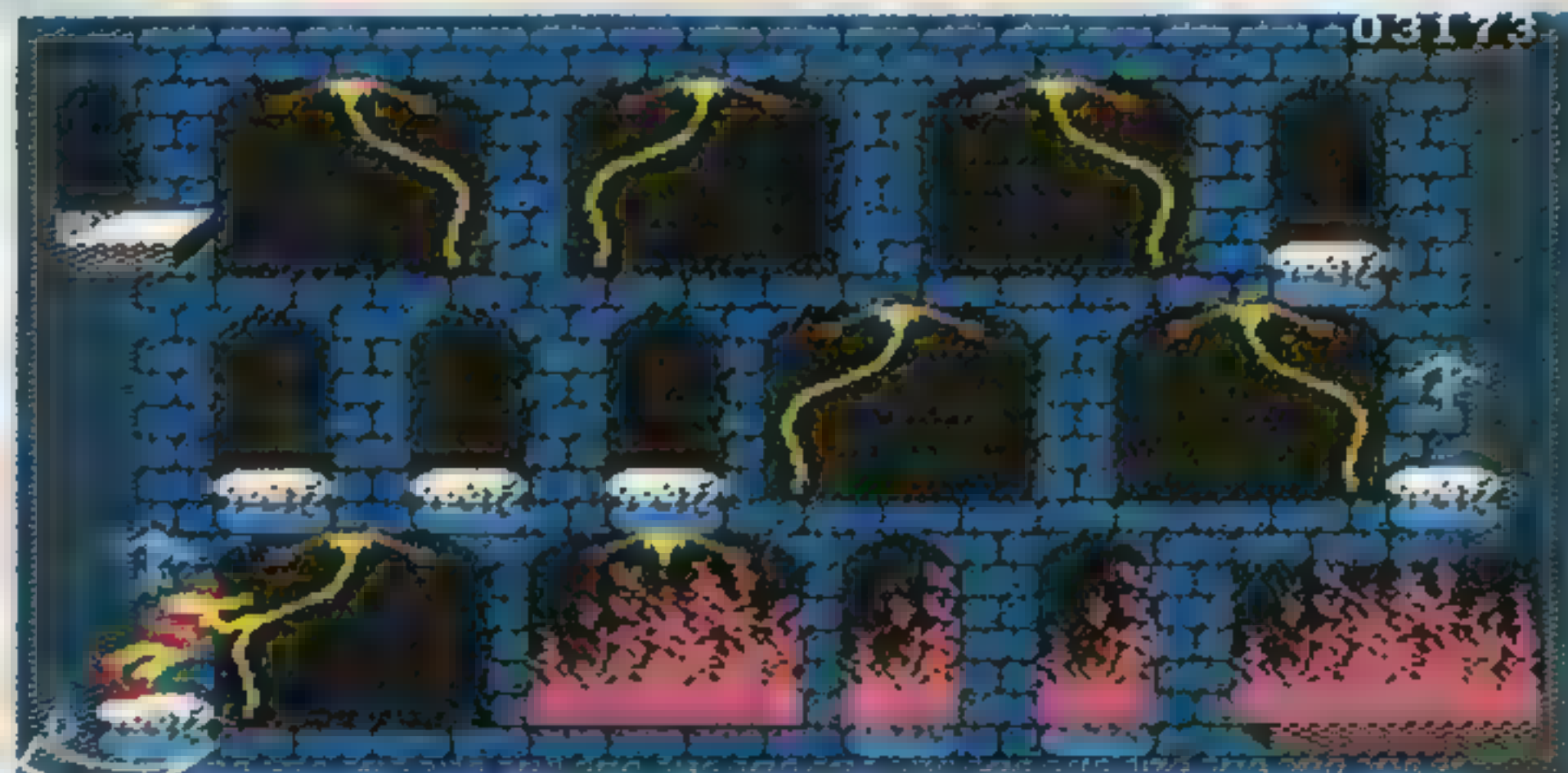
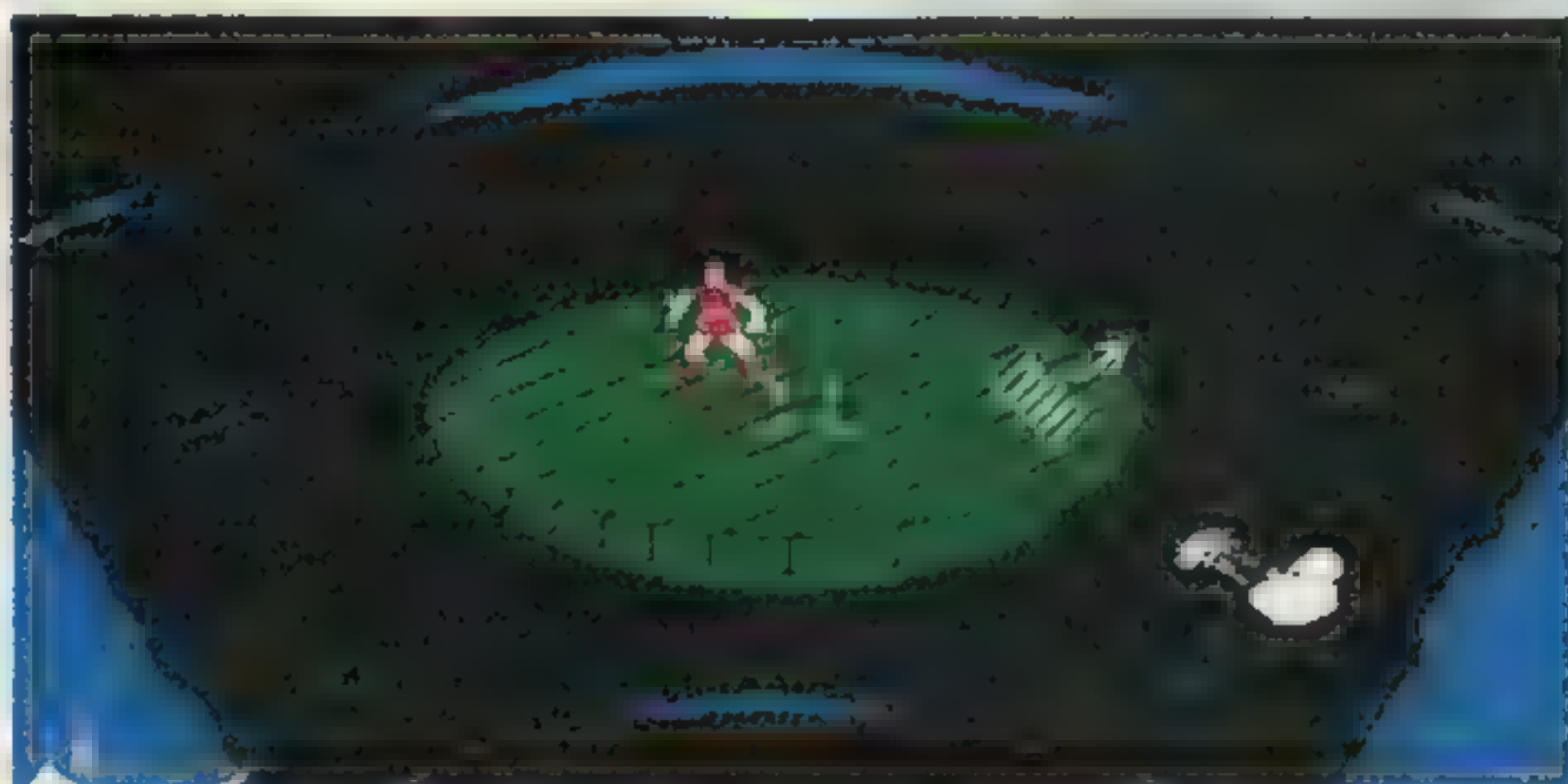
ecke erreichen. In diesem Level darf man nicht zuviel Zeit verlieren, da Dirk sonst von den Flammen eingeholt wird und verbrennt. Springen und Wechseln der Lianen erfolgt durch Druck auf den Feuerknopf, allerdings muß Dirk dazu stillstehen. Am Ende der Ebene befinden sich Fahrstühle, die den Spieler eine Etage höher bringen. Man sollte die Lianen nicht gleich beim ersten Vorwärtsschwingen wechseln, sondern erst beim zweiten Mal.

E. Rüstungskammer

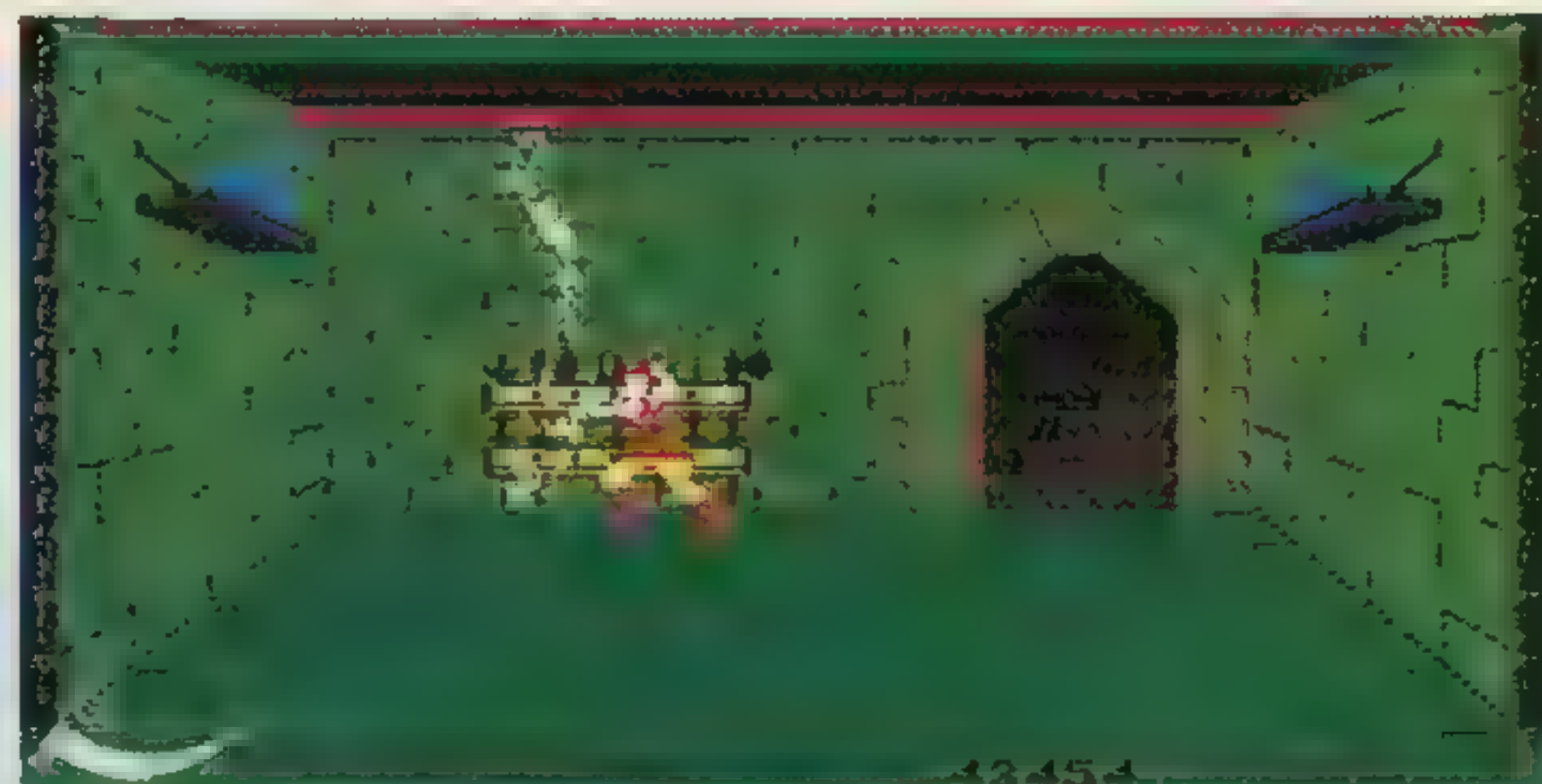
Ähnlich wie C, jedoch neue Reihenfolge: Feuer, Links, Feuer, Rechts, Rechts, Feuer, Links, Feuer, Oben, Rechts.

F. Plattformen

Dirk muß die Plattform 9 erreichen. Der Feuerknopf ersetzt das Schwert. Um die einzelnen Plattformen zu wechseln, muß man Dirk an den Rand steuern und Space drücken. Die Reihenfolge eins bis neun sollte eingehalten werden, wobei man nur weiter darf, wenn sich auf Dirks



Titel, Fahrstuhl I, Verließ und Flammenhöhle von »Dragon's Lair«. Achtet auf die kleinen Hinweise, die Thorsten auf die Bilder montiert hat.



Rüstungskammer, Plattformen, Schlangengrube und Fahrstuhl II sind die nächsten vier Level bei »Dragon's Lair«

REISENDE IM WIND

NACH DEM FANTASTISCHEN COMIC VON F. BOURGEON

**Es gibt Abenteuer, die kann man nicht erzählen.
Man muß sie erleben.**

**DAS ORIGINAL IN DEUTSCH
AUCH AUF DEM BILDSCHIRM**

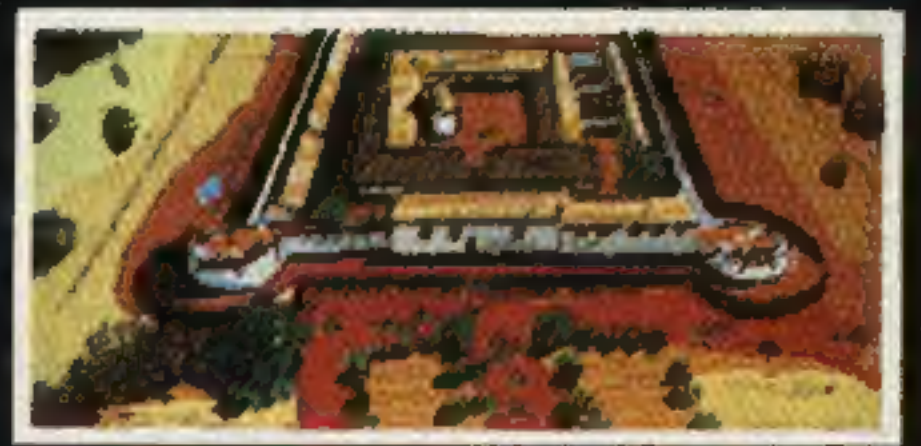
INCLUSIVE
**ORIGINAL
COMIC**

Vor Ausbruch der französischen Revolution erlebt der Sklavenhandel seine Blütezeit. HOEL, ein bretonischer Matrose, muß Frankreich fluchtartig verlassen, da er wegen Mordes gesucht wird. ISA, eine Abenteurerin, entpuppt sich als Komtess, deren Adelstitel mißbraucht wurde. Um ihre Ehre und ihren Stand wiederzuerlangen, durchkreuzen sie die seltsame Welt des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Von den bretonischen Häfen bis zu den afrikanischen Küsten begegnen die REISENDE IM WIND auf ihrer Suche nach Wahrheit verschiedenen fremden Kulturen und tausenden Gefahren.

Während der Kanonengefechte an Bord der FOUDROYANT werden sie endlich wissen, was Angst bedeutet.

In der Savanne, im tiefen Afrika begegnen sie wilden Raubtieren und werden eingeweiht in die Geheimnisse des Woodoo. Sie kämpfen gegen die Intrigen skrupelloser geldgieriger Männer.

Dem nicht genug haben die Autoren eine hervorragende Grafik bewerkstelligt, die aufs Haar den Zeichnungen Bourgeons entspricht. Doch lassen Sie sich nicht allzusehr hinreißen, das könnte sich fatal auswirken.



INFOGRAMMES



Licence

Glénat

**3 MILLIONEN
VERKAUFTE COMICS
- EIN WELTBESTSELLER -**

☐ Superbe hochauflösende Grafik, die aufs Haar den original Zeichnungen entspricht.

☐ Fenstertechnik

Erhältlich als Atari ST Disk (DM 89,95*), IBM Disk (DM 99,95*), Schneider CPC Cass (DM 69,95*) und Disk (DM 89,95*).

Commodore Versionen in Kürze.

*unverbindliche Preisempfehlung

Wer wissen will, was wir außer Reisende im Wind noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name _____

Straße _____

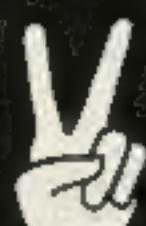
PLZ _____ Ort _____

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten
für Experten.

Happy 5/87



Alle Spiele, die in diesem Heft in den Anzeigen und Testsberichten **neu** vorgestellt werden. **Dazu** alles andere, was neu aus England und aus den USA auf den Markt gekommen ist. Die **großen Klassiker**, jede Menge **extrabilliger Games** und ausgesucht **gutes Zubehör**.

Natürlich alles zu sauberen Preisen, die auch Ihren Vergleich aushalten!

Lassen Sie sich noch heute für Ihren Rechner die kostenlose komplette Liste schicken:
Für den COMMODORE C64, für den AMIGA, für ATARIs der XL- und der neuen ST-Serie. Und für Personal Computer.

FUNTASTIC ComputerWare Versand GmbH.
D-8000 München 5. Müllerstr. 44 h. 089 - 2609593.

FUNTASTIC[®] ComputerWare

Spiele Tips

★ Hallo Freaks

Teufel mit seinem Schwert treffen, solange der Teufel grün ist. Die Grünphase richtet sich nach der Trefferzahl (zehn Schläge entsprechen etwa einer Sekunde). Die roten Lavafelder darf Dirk nicht berühren.

J. Dragon's Lair

Oben links befindet sich Daphne eingeschlossen in einer Kristallkugel. »B« sind Gesteinsbrocken, die die Feuerbälle des Drachen aufhalten. Unter einem von ihnen befindet sich ein Goldschatz, der sichtbar wird, wenn drei Feuerbälle den Stein getroffen haben. Um das Schwert »D« zu erreichen, muß man Dirk an Position »C« steuern und warten, bis der Drache einen neuen Feuerball wirft. Dem Feuerball sofort ausweichen. Nun entzündet sich das Hindernis und Dirk kann, nachdem die Flammen erloschen sind, das Schwert erreichen.

K. Happy End

Nun sind alle Gefahren gemeistert und Dirk schließt seine Daphne in die Arme. Als ruhmreicher Spieler hat man die Ehre, die High-Score-Liste zu ergänzen.

Plattform kein Monster mehr befindet. Die »X« auf dem Bild kennzeichnen die Standorte von zwei weiteren Monstern, die jedoch erst bei Betreten der Plattform 6 sichtbar werden. In diesem Level kommt es auf Schnelligkeit an.

G. Schlangengrube

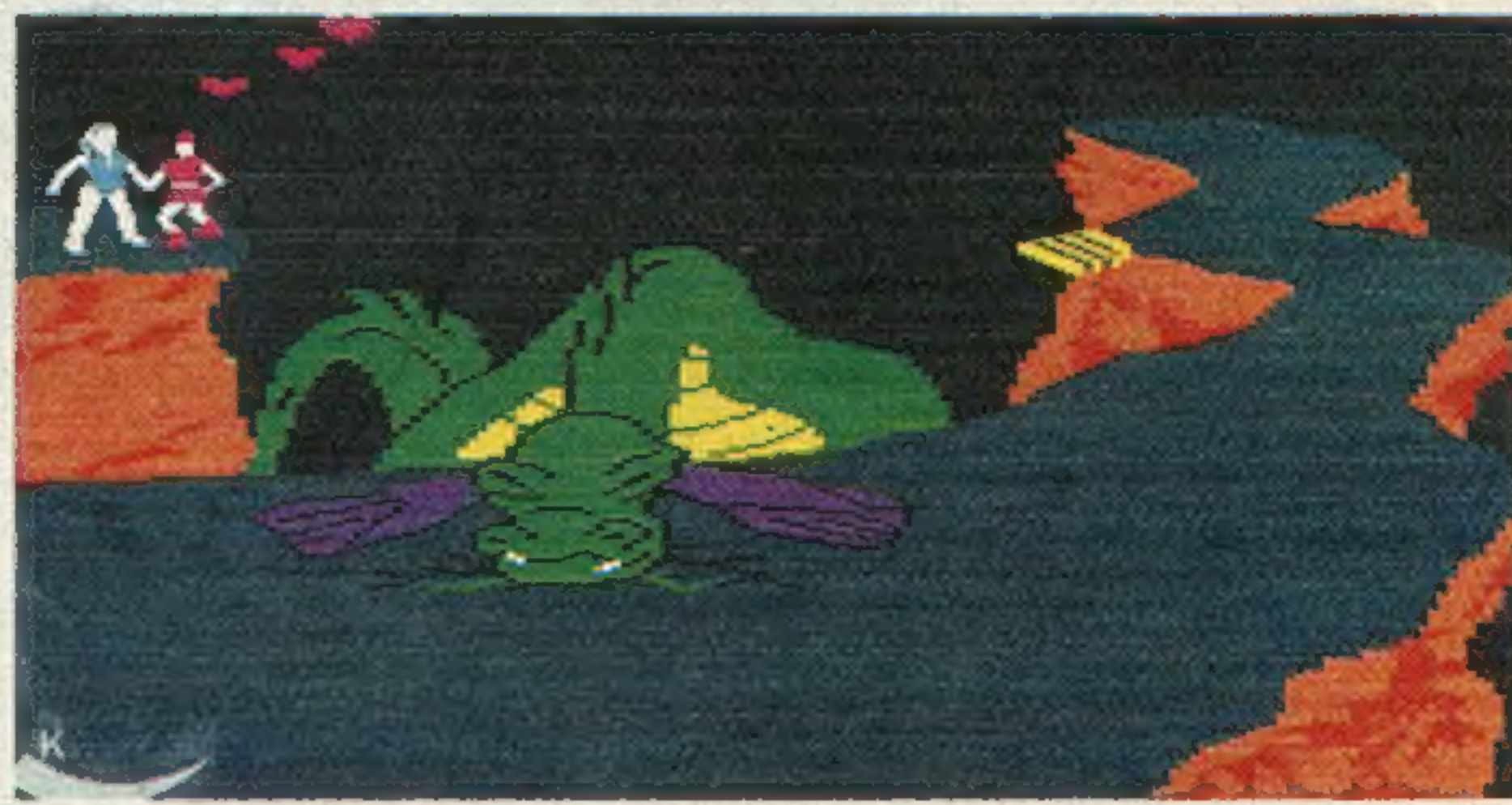
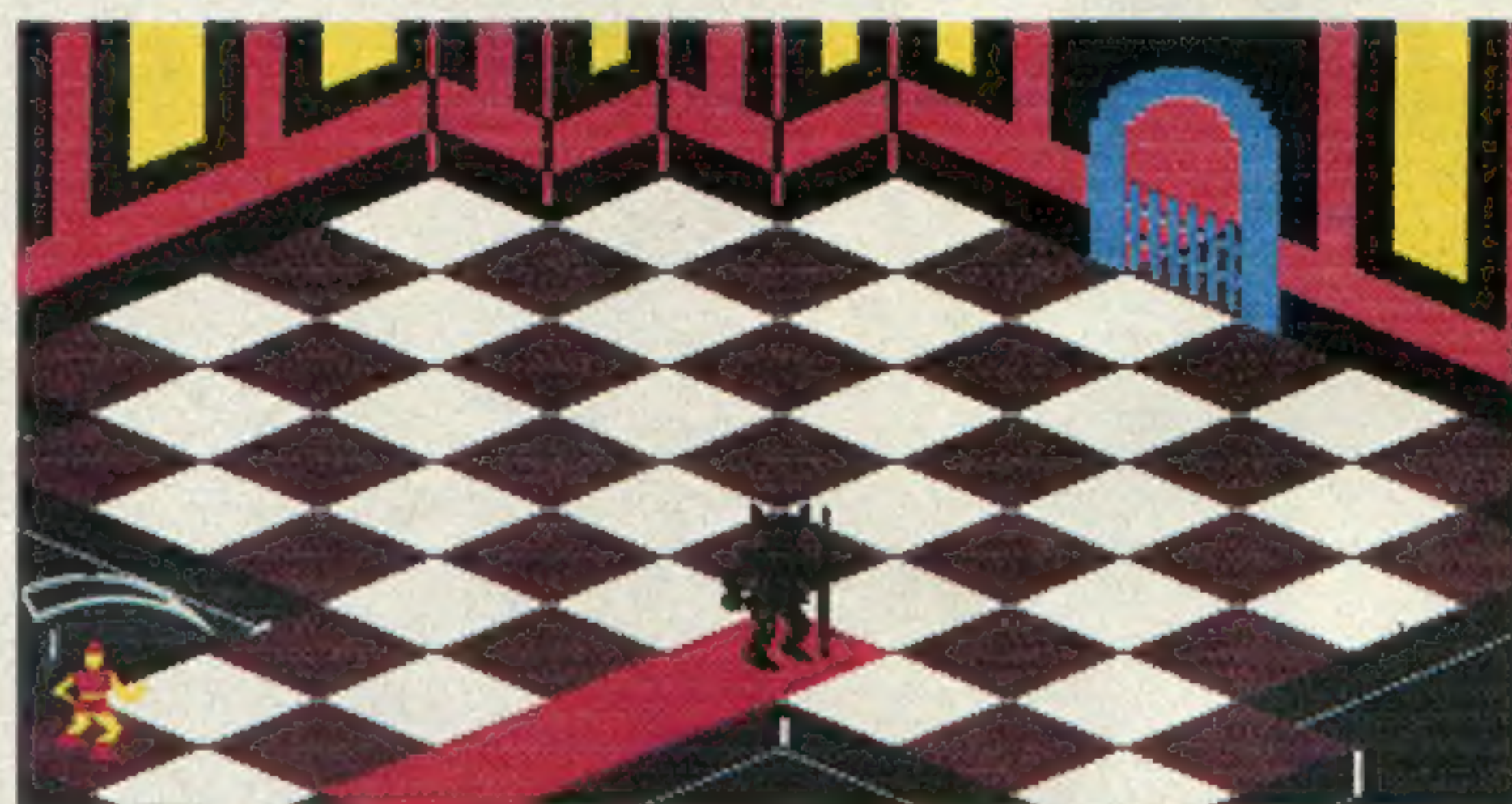
Ähnlich C, jedoch neue Reihenfolge: Feuer, Links, Oben, Feuer, Feuer, Rechts.

H. Fahrstuhl II

Ähnlich Fahrstuhl I, jedoch erscheinen in diesem Level neun anstatt sieben Windgeister und der Ausgang befindet sich auf der linken Seite. Die Geister blasen hier länger, aber schwächer. Der Spieler hat außerdem genügend Zeit, sich den Windgeistern zu nähern.

H. Teufel

In diesem Level muß Dirk den



Teufel, Dragon's Lair und Happy End

Kampfgruppe



KAMPFGRUPPE

Taktische Gefechtssimulation auf einem 3600 Felder großen Spielfeld. Vier historische Szenarios mit Szenariogenerator. Topografisches Gelände. 70 Waffensysteme aus WK II.

Apple, C 64, ATARI

DM 159,-

Dt. Handbuch (40 Seiten DIN A4)

Farbkatalog mit 30 weiteren Strategie- und Phantasie-Rollenspielen DM 1,- Bfm.

THOMAS MÜLLER
COMPUTER-SERVICE
Postfach 2526 · 7600 Offenburg

★ ★ Astro-Versand ★ ★

★ OSTERHASISCHMUNZELPREISE ★	
FREEZE FRAME MK II. Supercopymodul	115 DM
Freeze Frame + orig. Utility-Disc	140 DM
THE POWER CARTRIDGE, Superpreis	125 DM
THE POWER C. + FREEZE FRAME, zus.	230 DM

DEN HAMMEN:

Orig. FINAL CARTRIDGE II, neueste Version, für Jämmerliche	99 DM
FINAL CARTRIDGE + FREEZE FRAME, zus.	210 DM
Commodore/Schneider-MAUS, nur ALLES-Copy-Adapter f. 2 Datensetten	90 DM
	44 DM

- Aktionspreis für PROMMERFANSII -
+ viele neue Markenprodukte auf Anfrage

Preise bei Vorkasse OHNE versteckte Zuschläge (Porto, Verpackung etc.)
Nachnahme + 4,50 DM, aktuelle Liste 50 Pf.

ASTRO-VERSAND ★ Postfach 1330 ★ 3502 Vellmar
24-Stunden-Bestelltelefon: (05 61) 88 01 7

Wichtiger Hinweis:

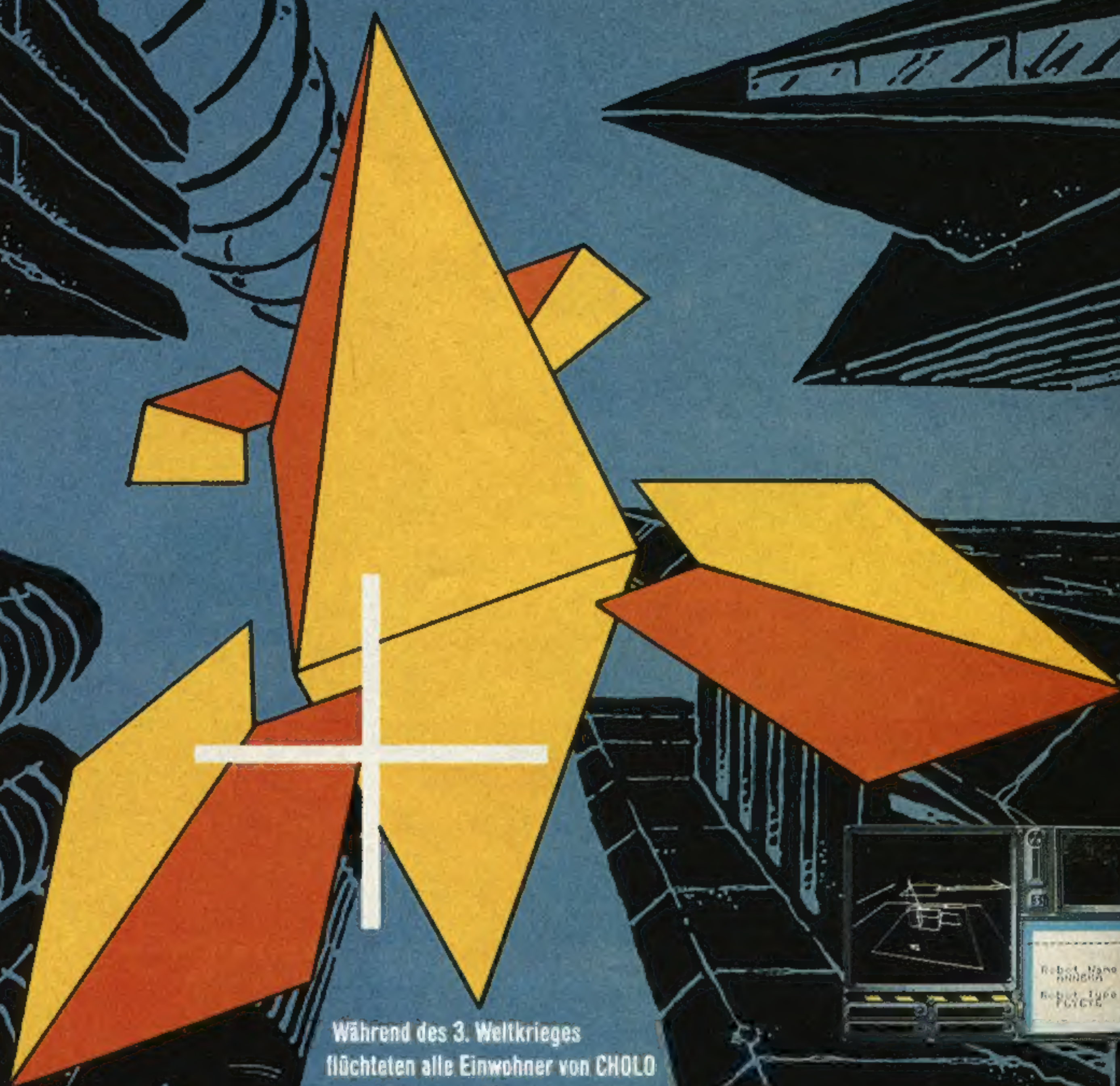
Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin **keine** Briefmarken angenommen

**Vector Grafik
der
Spitzenklasse**



MIT DEUTSCHER
BEDIENUNGSANLEITUNG

**DER ELITE
NACHFOLGER**



Während des 3. Weltkrieges
flüchteten alle Einwohner von CHOLO
in die Bunker und überließen die
Verteidigung der Stadt den Droids.

Die Bunker wurden versiegelt, so daß
niemand mehr heraus konnte. Und da
die Droids das Siegel nicht
bemerkt haben, saßen die Menschen
für Jahre in der Falle.

Es gibt nur einen einzigen
Weg, einen Droid zu veranlas-
sen, das Siegel zu entfernen:
und den zu finden - das
kann dauern.



- Superbe Vektorgrafik
- Landkarte/Radar
- Nachrichtens Bildschirm
- Defektenanzeige
- Kompass
- Radioaktivitätsmessung

*unverbindliche Preisempfehlung

Erhältlich als Cassette
(DM 44,95*) und Diskette
(DM 59,95*) für C-64.
Schneider CPC Version in
Kürze.

Wer wissen will, was wir außer CHOLO noch für tolle Spiele
haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name _____

Straße _____

PLZ _____ Ort _____

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten
für Experten.

COMMODORE
SCHNEIDER

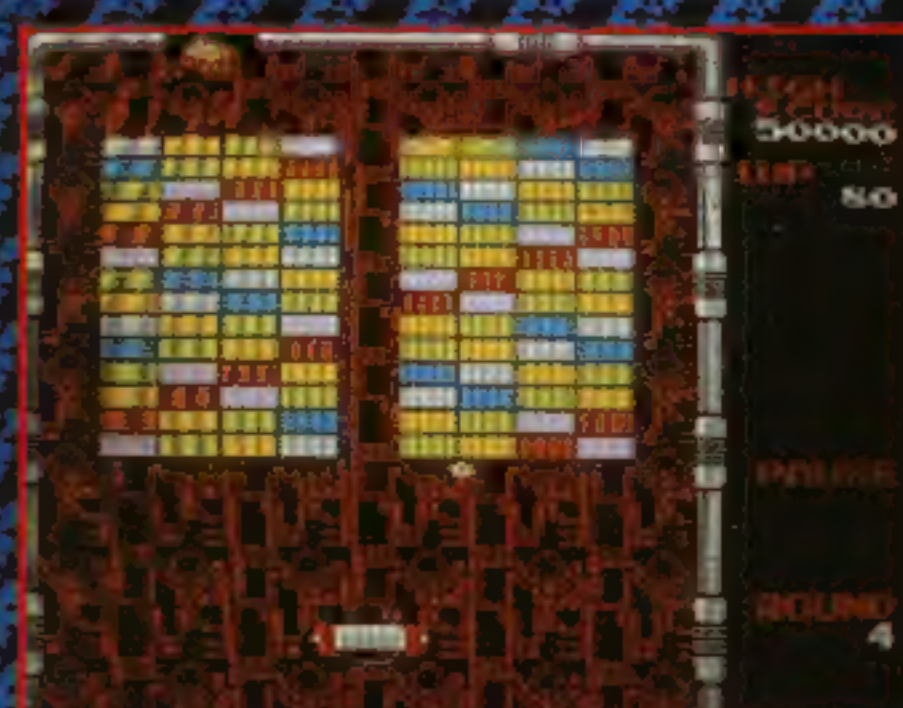
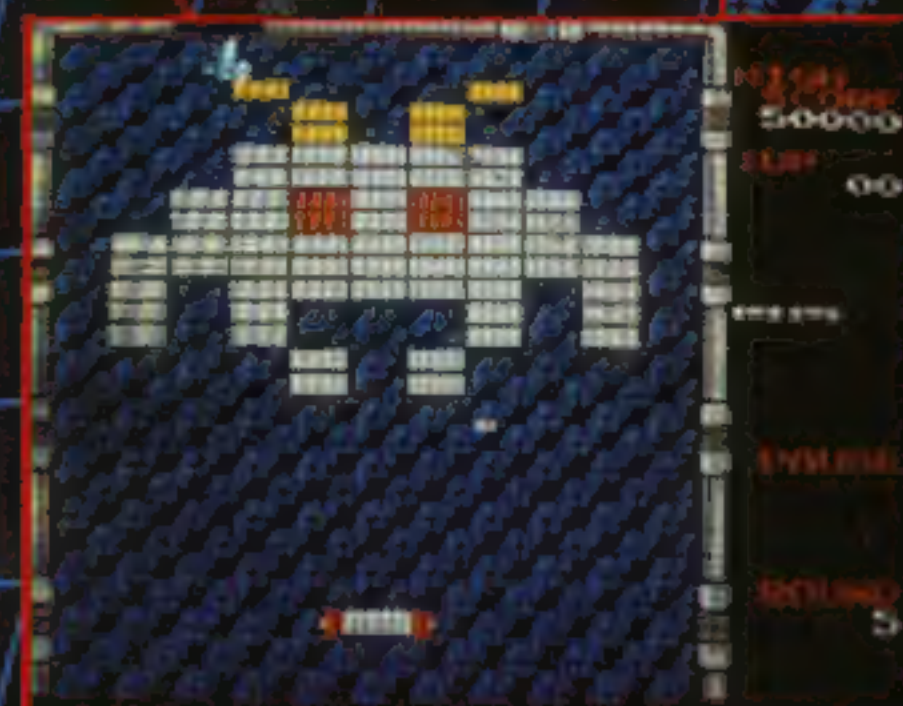
auch auf
Kassette!



ATARI · ST
SPECTRUM



WAWNO



Licensed from © Taito Corp. 1986. Programmed for Amstrad, Spectrum, Commodore, Atari by Imagine Software.

Imagine Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von **KARSTADT** Kaufhof Markt sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel



Rushware Microhandelsges. mbH,
4044 Kaarst 2 Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: **MICRO-HÄNDLER**
Distribution in Österreich: Karasoft

Vorsicht vor Graulimporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.